PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

NÚMERO 64 | ESPAÑA 2,45 EUROS

sólo 2,45 euros

.HACK//INFECTION **THE SUFFERING** GOBLIN COMMANDER **R: RACING**
ESTO ES FÚTBOL 2004 **R-TYPE FINAL** PITFALL: THE LOST EXPEDITION
EL GATO MANAGER DE LIGA 2004 **Y MUCHOS JUEGOS MÁS**





SORTEAMOS
15 JUEGOS R-Type Final
20 JUEGOS Cuestión de Honor

▶ **CUESTIÓN DE HONOR**
Clavadito a Jet Li

▶ **RAINBOW SIX 3**
Los hombres de Clancy

▶ **SAMURAI WARRIORS**
Batallas sin fin

ALIAS
De profesión: Espía sexy

ONIMUSHA 3
Nobunaga tiene los días contados

Zona DVD: 28 Días Después ■ Master and Commander ■ Star Trek: Nemesis ■ Cristal Oscuro...

8 421174 023497 40064
editorial aurum

despegue

PLANETSTATION 64
64042004
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Jordi Calafell
REDACTORES
Tonio L. Alarcón, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Javi Sánchez, Holybear, Víctor Carrera, Xavi Marín, Santiago Heredero (redacción), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

MARKETING
Noèlia Buenafuente

PUBLICIDAD
Albert Montserrat, Leticia Bazo

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Pernas y Cía. Edit. y Distrib., S.A. de C.V.
Poniente 134 # 650, México DF
E-mail pernascia@pernascia.com.mx
R.F.C.: PED870217 B47

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



Aunque nos encontramos en los meses más relajados del sector videojueguil, el limbo que hay entre la campaña navideña y la feria americana E3, todavía nos queda artillería para poneros los dientes largos: *Onimusha 3* ya es una realidad...en Japón. Pero, con la excusa de su lanzamiento en el país nipón, os hemos preparado un gran reportaje desvelando todos los secretos de este gran título para así calmar vuestras ansias de haceros con él, y es que hasta el mes de septiembre no llegará a nuestro país. El que sí vais a tener a vuestra disposición será el primer capítulo de uno de los juegos de rol más originales: *.hack://Infection*, del que tenéis un extenso análisis en este número de nuestra/vuestra revista. Y para los que el mes pasado os quedasteis a mitad de *ARC*, también en este número os ofrecemos la segunda y última parte de la guía, además de una utilísima guía práctica de *Final Fantasy X-2* para que lo completéis el 100%. De nada majetes, para eso estamos.

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

JET LI
CUESTIÓN DE HONOR™

EL MÁS HONORABLE. EL MÁS LETAL.

PlayStation 2

JET LI

También disponible el Pack Especial JET LI, que incluye Cuestión de Honor + la película en DVD Hero, nominada a los Oscar como mejor película extranjera y protagonizada por el propio Jet Li.

¿quién se apunta?

PlayStation 2

www.risetohonour.com

16+

Vuelve el juego de lucha más sanguinolento

Nueva entrega de Mortal Kombat

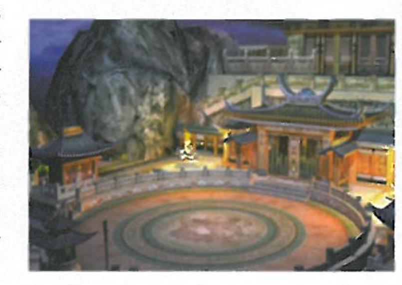
Midway prepara de nuevo el desembarco de una de las sagas de lucha de mayor éxito

Tras su primera aparición en 1992, las ventas de los juegos de *Mortal Kombat* han superado los 22 millones de unidades, y es por ello que Midway está ultimando los detalles para lanzar a finales de año una nueva entrega que, según la propia compañía, revolucionará la saga para llevarla a un nivel de calidad superior.

El juego se llamará *Mortal Kombat: Deception* y seguirá contando con muchos estilos de artes marciales, armas blancas, movimientos espectaculares, personajes desbloqueables, y muchos secretos. Midway asegura que potenciarán el elemento *gore* que tanto éxito ha dado a la saga: cada personaje podrá ejecutar varios tipos de *fatalities*, habrá una mayor interactividad en los escenarios y muchos más modos de juego. Se espera que esté terminado para lanzarlo en otoño de este año tanto en EE.UU. como en Europa.



Ahí arriba tenéis a Sub-Zero, el personaje de *MK* que menos gusta a Kain... por aquello de que es el que tiene menos grados.





No nos extraña que el pobrecito se ponga agresivo... ¡teniendo que andar con ese *careto*!

Vietnam bien vale una guerra

El nuevo episodio de la saga *Conflict* está ambientado en la Guerra de Vietnam

Conflict: Vietnam nos pondrá en la piel de una unidad formada por cuatro soldados que quedan atrapados entre las líneas enemigas durante una de sus operaciones. Su objetivo será, claro, regresar sanos y salvos evitando a lo largo de 14 misiones el acoso del Vietcong. Como viene siendo habitual en esta saga, podremos dar órdenes al grupo e ir alternando el soldado que controlamos.

Por otro lado el juego contará con un inmenso arsenal de armas, equipo y vehículos, además de una interesante representación de las trampas que usaba el ejercito vietnamita, como las *punji stake* (estacas afiladas de bambú). Desarrollado por SCI, este juego tiene prevista su aparición en otoño y promete además no ser un "mata-mata" puro y duro, ya que existirán multitud de objetivos en cada una de las misiones que deberemos llevar a cabo.



"Oye Patxi, está bien que te gusta la horticultura pero ¿no te has pasado con el jardín de tu casa?"





Vaya, qué malvados son estos *vietcongs*. Han llenado el camino de peligrosos píxeles...

Siguen las adaptaciones de videojuegos al cine

Hollywood ve un filón el argumento de algunos videojuegos

Parece que los videojuegos siguen siendo una fuente de inspiración para los productores de cine. Jerry Bruckheimer, el productor de superproducciones de éxito como *La Roca, Armageddon* o la reciente *Piratas del Caribe: La Maldición de la Perla Negra* (y que parece ser capaz de sacar dinero hasta de debajo de las piedras), está negociando con Ubisoft para hacerse con los derechos de *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*. Parece que será Disney la compañía que se encargue de las labores de distribución en todo el mundo. Como nota curiosa, Jordan Mechner, el creador de la mítica saga, podría trabajar en el guión de la película como asesor de su argumento.

El otro juego del que desde hace meses se rumoreaba una adaptación, *Soul Calibur*, por fin parece que va camino de hacerse realidad después de que la versión que iba a dirigir Sammo Hung en Hong Kong no haya acabado viendo la luz. Warren Zide, conocido por ser el productor de la saga *American Pie*, ha adquirido los derechos de este juego. El argumento girará entorno a dos guerreros que son elegidos por monjes *shaolin* para recuperar y destruir la Soul Edge, una espada maldita que está en manos de un príncipe demonio.

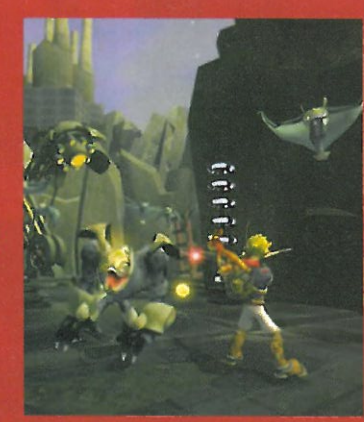
Por cierto, que la adaptación que cada vez está más cerca es *Resident Evil: Apocalypse*, de la que ya empiezan a circular algunas imágenes del rodaje en que podemos ver a Milla Jovovich luchando a patada limpia contra un Nemesis de plástico y carne... Veremos.



Jak, Daxter, Ratchet y Clank preparan su regreso

¿Naughty Dog e Insomniac no tienen vacaciones?

Sony ha confirmado que *Jak & Daxter III* y *Ratchet & Clank III* se encuentran en desarrollo, aunque deberemos esperar al próximo E3 para conocer más detalles aparte de estas primeras imágenes. Lo más sorprendente del tema es la celeridad con la que sus equipos de desarrollo van a realizar esta tercera parte, ya que contarán con apenas un año de tiempo desde su última entrega, dado que tienen previsto su lanzamiento a finales de este mismo año.





ráfagas

Más *King of Fighters*... en versión 3D

SNK ha anunciado el lanzamiento en Japón durante este verano de *King of Fighters: Maximum Impact*, una versión en 3D del clásico *King of Fighters* y que será exclusivo para PlayStation 2.

Pánico a una muerte extraterrestre

El equipo de Capcom responsable de *Viewtiful Joe* trabaja ya en un nuevo proyecto denominado *Panic Maker*. El juego aparecerá en verano en el País del Sol Naciente y será un juego de acción con mucha diversión y humor, en el que unos alienígenas invaden nuestro planeta.

¿Querías James Bond? Pues toma dos cazos

Goldeneye 2 ha sido confirmado por parte de Electronic Arts tras la multitud de rumores que corrían sobre su desarrollo. Lo único que se sabe es que será lanzado este próximo otoño para la mayoría de plataformas y que, a diferencia del juego para N64, ahora asumiremos el papel de "malo", un resentido agente del MI6 expulsado del cuerpo que se aliará con el malvado Goldfinger.

¡Vuelve, *Gauntlet*, vuelve!

El prestigioso diseñador de juegos John Romero ha prometido una nueva versión del clásico *Gauntlet*, que seguramente será mucho más variada que su reciente entrega subtitulada *Dark Legacy*. Os recordamos que Romero dirigió el equipo de iD Software, con el que creo el mítico *Doom*.

Kojima no para

Hideo Kojima está contratando nuevo personal para un nuevo proyecto del que, de momento, no se sabe absolutamente nada (aunque, viniendo de él, seguro que es de lo más suculento). Actualmente Kojima y su equipo están trabajando en dos proyectos a la vez: la secuela de *Boktai* para GBA y el esperadísimo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* para PS2.

Luces... cámara... y ¡aaaaacción!

El nuevo juego de Peter Molyneaux, también para PS2

Desarrollado en principio para PC, afortunadamente los usuarios de consola vamos también a poder disfrutar de *The Movies*, un juego de estrategia muy original en el que controlaremos un estudio cinematográfico desde 1920 hasta la actualidad. Deberemos por tanto gestar películas, adaptando las producciones a los nuevos adelantos tecnológicos que han ido apareciendo en el mundo del séptimo arte. Su original planteamiento y la garantía que le da el hecho de ser un producto de la factoría Molyneux (el creador de *Populous* y de *Black & White*, que no la empresa de las batidoras), garantizan toneladas de diversión para todos los amantes de este tipo de juegos.



La barriga le delata: ahí tenéis a Holybear ganándose un sobresueldo en el mundo del cine...





GTA, el regreso más esperado

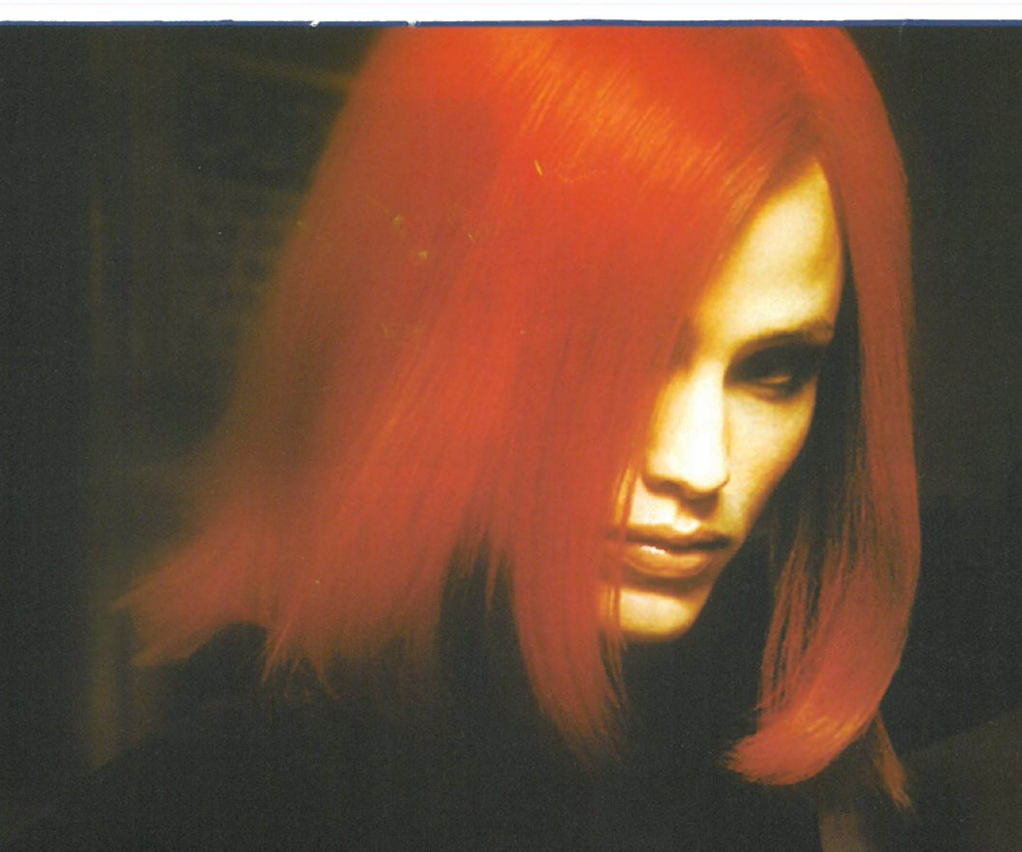
Tras muchos rumores, por fin los chicos de Rockstar han dado detalles sobre la nueva entrega de la saga *Grand Theft Auto*. Será el 22 de octubre, si los duendes no hacen de las suyas retrasando el lanzamiento, cuando se aparezca *Grand Theft Auto: San Andreas* en Europa, que según los rumores que han empezado a circular sobre el juego estará ambientado en una "versión" de la ciudad de San Francisco (igual que *GTA: Vice City* estaba situado en una versión "maquillada" de Miami). Su desarrollo se encuentra ya en una fase muy avanzada tras dos años de trabajo, y según el propio presidente de Rockstar, Sam Houser, va a sorprender. Esperamos con impaciencia.



Conectando la PSP

En una reciente entrevista realizadaal director de marketing de Sony Fumiya Takeno, ha saltado la noticia: al parecer la nueva consola portátil de Sony podrá conectarse tanto a la PS2 como a la PSX. Al parecer está conexión permitirá principalmente jugar a los juegos de PSP en el monitor de televisión.




¿Buscas un nuevo reto?


¿Quieres unirte a nuestro equipo?


¿Eres discreto?


¿Sabes trabajar bajo presión?


¿Sabes imponerte?
ALIAS™
Tu prueba de admisión, 6 abril 2004
Con voces originales en castellano
Más info: www.acclaim.es


XBOX


PlayStation 2


AKKlaim




abc


BUENA VISTA INTERACTIVE

Vive las Olimpiadas en tu PS2

Este próximo verano se celebrarán las vigésimo octavas Olimpiadas de la era moderna en Atenas, y como no podía ser de otra forma, tendrán su juego oficial



Vale que los atletas corren que vuelan, pero lo de estos dos tipos ya es exageración...

Eurocom, los responsables del divertido *Harry Potter y la Cámara Secreta*, están preparando para Sony *Athens 2004*, el juego oficial del mayor evento deportivo del mundo, donde participaremos en gran cantidad de pruebas olímpicas pudiendo elegir atletas de todo el mundo. Para que podamos participar en dichas competiciones, se han diseñado siete instalaciones diferentes, Estadio Olímpico incluido. Todas ellas se basan en las instalaciones reales que utilizarán los atletas en Atenas. Para ser lo más fieles posible a la realidad, los desarrolladores han utilizado mapas y fotos de todas ellas. Entre las competiciones que estarán disponibles en el juego destacamos las carreras de velocidad, carreras de obstáculos, saltos, natación, equitación, gimnasia, tiro con arco y el decatlón, entre muchas otras. Para garantizar el realismo del juego se está trabajando a fondo con la técnica de captura de movimientos para que el juego sea visualmente espectacular.

Para ser los más fieles posible a la realidad, se han usado mapas y fotos de las instalaciones







Transformers, presentado en España

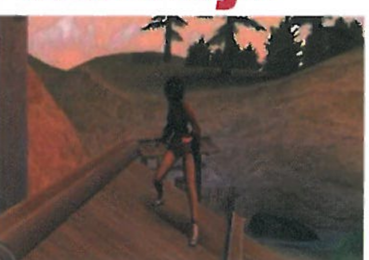
El pasado jueves 26 de febrero se presentó en las oficinas de Atari en Madrid *Transformers*, un juego inspirado en aquellos robots que se hicieron famosos hace años por su capacidad para cambiar de aspecto y de forma. Este juego de acción en tercera persona nos permitirá controlar uno de los tres Autobots disponibles, que se moverán por amplios escenarios 3D en su lucha contra los malvados Decepticons. Los robots contarán con una gran variedad de armas y podrán ir mejorando sus habilidades según vayan avanzando en el juego.



Lo bueno de ser un Autobot es que, si te metes en un atasco, puedes abrirte camino a bombazo limpio.

Nuevas imágenes del prometedor *Red Ninja*

Con una historia dirigida por el director de cine Shinsuke Sato, *Red Ninja: End of Honor* será uno de los lanzamientos más destacados de finales de año. Ambientado en la época del Japón feudal, este título nos mete en la piel de Kurenai, una bella *ninja* que busca vengarse del malvado clan Black Lizard. El juego mezclará elementos de acción, aventura, lucha, sigilo y seducción, ya que una de las mayores virtudes de Kurenai será la "simpatía" que despertará entre sus calentorros enemigos. También existirán varias armas, incluidas algunas explosivas, y según vayamos avanzando, iremos incrementando su poder y sus habilidades. A falta de tantos meses para su lanzamiento, nos quedamos con algunas nuevas imágenes.





CONFIGURA TU MOVIL



¡¡PON TU MOVIL A LA ULTIMA!!





www.telelogo.net

ALERTAS SMS ¡DATE DE ALTA GRATIS!

Si te das de alta en nuestro servicio de alertas recibirás en tu móvil lo que quieras: ESTRENOS DE CINE, TU HORÓSCOPO, RESULTADOS DE LOTERÍAS, etc. ¡La forma más **FÁCIL** y **BARATA** de estar al día!

Estrenos [19/2/2004] Diario de una becaria - La joven de la perla - Cold Mountain - Franky Banderas
Opciones Salir

Para darte de alta en un servicio, sólo has de enviar al **5512** el mensaje que sea, por ejemplo: ALTA CINE 525

LOTERÍAS:
¿Quieres tener en tu móvil CADA DÍA el resultado de la lotería que juegas?
- Bono Loto: Envía ALTA BL 525
- Primitiva: Envía ALTA PRIMI 525
- El Gordo: Envía ALTA GORDO 525
- ONCE: Envía ALTA ONCE 525

- ESTRENOS DE CINE: Envía ALTA CINE 525 y cada semana recibirás en tu móvil la lista de peliculas que se estrenan en el cine.
- HORÓSCOPO: Envía ALTA tu signo 525 (ejemplo: ALTA ARIES 525) y cada día te mandaremos tu horóscopo al móvil.
- CHISTES: Envía ALTA CHISTES 525 para recibir los mejores chistes.
- PIROPOS: Envía ALTA PIROPOS 525 y recibirás originales piropos.
- INSULTOS: Envía ALTA INSULTOS 525 y tendrás divertidos insultos.

Servicio válido para MOVISTAR. 0'20€ + IVA por alerta recibida. Máximo 1 alerta diaria. Para darte de baja sólo has de cambiar la palabra ALTA por BAJA (ejemplo: BAJA CINE 525)

CHAT

¡¡Liga con tu móvil!!
Envía "Ligar525" al
5511
¡Chic@s de tu ciudad te esperan!
¡Más de 300000 conectados!



TONOS MONOFONICOS Y POLIFONICOS

Si quieres por ejemplo la melodía 525302472, deberás enviar al **5511**: L.525.302472
O llama al **806 488 066** indica tu nº de móvil y la melodía que quieras.
Las melodías monofónicas son válidas para Nokia y móviles que tengan tecnología EMS.
Las melodías polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.



TOP TEN

MONO	POLI	
525302786	525320728	Buleria - David Bisbal
525300020	525320012	BSO Mission Imposible
525302669	525320588	Y en tu Ventana - Andy & Lucas
525302470	525320346	Son de Amores - Andy & Lucas
525302254	525320507	BSO El Señor de los Anillos
525302479	525320356	BSO Piratas del Caribe
525302586	525320477	Tengo que enamorarte - Queco
525302730	525320663	Despedido - Coca Cola
525302590	525320497	En tu cruz me clavaste - Chenoa
525302472	525320348	No es lo mismo - Alejandro Sanz

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
525302871	525320815	Friday Im In Love - The Cure
525302870	525320814	Baby I'm in love - Thalia
525302867	525320811	Losing My Religion - REM
525302863	525320806	God is a DJ - Pink
525302808	525320751	So Yesterday - Hilary Duff
525302464	525320340	Crazy in love - Beyonce
525302573	525320486	B. Spears – Me against music
525302366	525320242	Drove All Night - Celine Dion
525302560	525320437	En el 2000 - Natalia Lafourcade
525302571	525320461	Re-Offender - Travis
525302576	525320491	Tourniquete - Evanescence
525302583	525320474	Powerless - Nelly Furtado
525302663	525320582	Red hot chili peppers - Dosed
525302495	525320371	Cry Me A River - J. Timberlake
525302240	525320284	You Spin Me Around - Thalia

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
525302670	525320589	Tequila - Cafe Quijano
525302694	525320615	Saoke - Junior Miguez
525302582	525320473	Mi Corazon - Fran Perea
525302519	525320407	Sabes - Alex Ubago
525302657	525320576	G.Estefan y J.Secada - Por Amor
525302655	525320574	Austin - La incondicional
525302569	525320459	Mala Gente - Juanes
525302523	525320410	Un siglo sin ti - Chayanne
525302521	525320416	Tanto La Queria - Andy y Lucas
525302498	525320374	Lo noto - Hombres G
525302525	525320419	Pa chulo mi pirulo - Doctor Muff
525302369	525320245	Bye Bye - David Civera
525302665	525320584	Tizziano Ferro - Perverso
525302484	525320360	Beso en la boca - Axe Bahia
525302413	525320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
525302485	525320361	Caprichosa - Chayanne
525302494	525320370	Down - Junior Miguez
525302530	525320400	Hoy - Gloria Estefan
525302943	525320369	La Paga - Juanes
525302492	525320368	Yin Yang - Jarabe De Palo
525302662	525320581	Piercing - Una noche loca
525302611	525320504	Te llevare al cielo - Mana
525302612	525320505	Latido Urbano - Tony Aguilar
525302637	525320542	19 dias y 500 noches - Sabina
525302588	525320479	Rosas sobre el mar - S. Dalma
525302592	525320483	Hakim - Tani
525302723	525320651	Se me olvidó - Gian Marco
525302724	525320652	Loco - Sober

CINE Y TV

MONO	POLI	
525302730	525320663	Despedido - Coca-Cola
525302580	525320471	Gran Hermano
525302590	525320481	Smallville
525302736	525320674	20th Century Fox
525300489	525320024	Gladiator
525302513	525320389	Los Serranos
525300027	525320048	Star wars
525300413	525320203	Superman
525300482	525320017	Titanic
525300464	525320044	Indiana Jones
525300022	525320045	El Padrino
525300017	525320086	James Bond
525300040	525320016	Los Simpsons
525300037	525320183	Rasca y Pica
525300041	525320091	South Park
525300023	525320195	La Pantera Rosa
525300474	525320196	Pulp Fiction
525302029	525320201	Spiderman
525300665	525320036	Braveheart

HIMNOS FUTBOL

MONO	POLI	
525300409	525320149	Himno Real Madrid
525300411	525320150	Himno FC Barcelona
525300410	525320347	Valencia C.F.
525300415	525320151	Atletico de Madrid
525300416	525320206	Real Betis
525300420	525320209	Deportivo A Coruña

NOVEDADES

MONO	POLI	
525302806	525320749	La chica de al lado - Fran Perea
525302797	525320739	No puedo mas - Antonio Orozco
525302799	525320741	Estas - Beth
525302860	525320802	Frijolero - Molotov
525302848	525320791	Tardes negras - Tiziano Ferro
525302844	525320785	Desde la oscuridad - Rosa
525302840	525320780	A un minuto de ti - Mikel Erentxun
525302850	525320778	Abre tu mente - Merche
525302838	525320777	Y sigo - Luis Miguel
525302828	525320767	Si tu no vuelves - Miguel Bose
525302600	525320492	Un día normal - Juanes
525302718	525320646	En el Sur - Mikel Erentxun
525302576	525320468	El amor no acaba - Duelo
525302595	525320485	Aunque no te pueda ver - A. Ubago
525302551	525320487	No hace falta - Cristian Castro
525302598	525320488	Olvidate de mi - Iguana Tango

BUSCADOR DE TONOS (NUEVO)

¿No encuentras el tono que quieres?
¡No te preocupes los tenemos todos!
Envía al **5511** la palabra "BUSCATONO.525." seguida de un espacio y el nombre del artista o grupo que estés buscando.
Ejemplo: BUSCATONO.525.Fran Perea
¡En unos instantes los tendrás en tu móvil!

LOGOS Y SALVAPANTALLAS

Si quieres por ejemplo el logo 525302472, envia al **5511**: L.525.302472
O llama al **806 488 066** indica tu nº de móvil y el logo que quieras.

Los logos son para Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con EMS. Los salvapantallas son para Nokia.

525100841 · 525109687 · 525107562 · 525100211 · 525100214 · 525111565 · 525101980 · 525101798
525112584 · 525112687 · 525112623 · 525111669 · 525103893 · 525103108 · 525105728 · 525105731

HAZ TU PROPIO LOGO

Envia **"MILOGO.525.tu texto" al 5511**
(ejemplo: MILOGO.525.Sergio)

JUEGOS JAVA

Manda al **5511** "J.525." seguido del juego (Ej: J.525.Ice). Tienes más de 300 juegos en el **806 488 066**
Descubre los juegos compatibles con tu móvil. Envía al **5511** "DIME.525." y tu móvil (Ej: DIME.525.Nokia 3410).
Móviles: NOKIA 3410, 3510i, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250 y 7650 - MOTOROLA T720 - SHARP GX10 y GX20 - SIEMENS C55 , S55 y M50



IMAGENES EN COLOR

Manda al **5511** "MMS.525." seguido de la imagen (Ejemplo: MMS.525.200394).
Sólo válido para móviles que tengan tecnología MMS y que permitan descargas vía WAP.


200082


200387



220235



220222



220219



220234



220237



220236



220036


200634


200635


200637


200636



¡PON TU NOMBRE SOBRE UN FONDO EN COLOR!

Envia al **5511** "COLOR.525.tu nombre.nº fondo"
(Ejemplo: COLOR.525.Sandra.3)









EL CORAZÓN DE LOS ENAMORADOS

Envía "CORAZON.525.nombre1.nombre2.nº fondo" al **5511** (Ejemplo: CORAZON.525.Jose.Ana.1)





REGÁLALE UNA FLOR

Envia "FLOR.525.tu nombre.nº flor" (Ejemplo: FLOR.525.Sergio.1)



¡HAZ TU PROPIA CAMISETA DE FUTBOL!

Envía "EQUIPO.525.tu nombre.dorsal.nº equipo" al **5511** (Ejemplo: EQUIPO.525.Ricardo.11.1)



1 - R. Madrid
2 - Barcelona
3 - Betis
4 - At. Madrid
5 - R. Sociedad
6 - Deportivo
7 - Valencia
8 - Celta

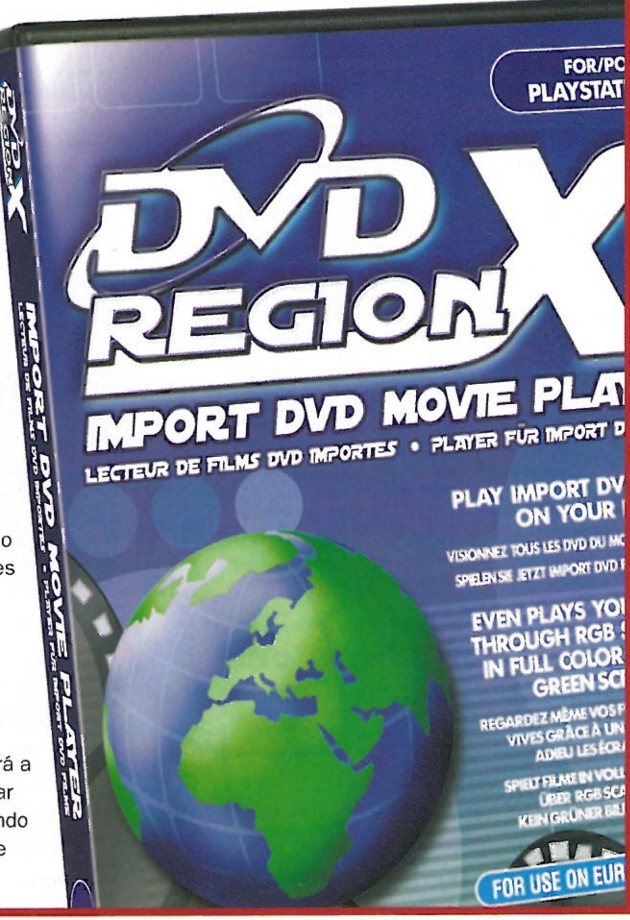
Consulta el manual de tu móvil. Costes (IVA no incluido): 806: 1'3 €/min - SMS: 0'9 € Movistar - 1 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN

periféricos

DVDs de todo el mundo en tu PS2

Para fanáticos del cine

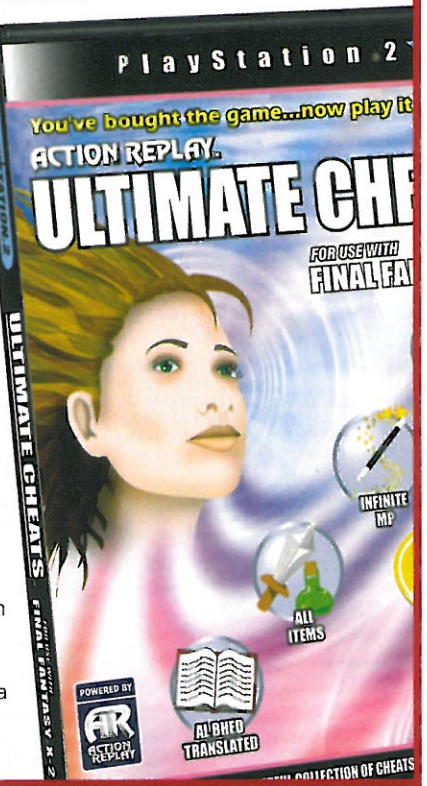
El DVD Region X Deluxe Pack incorpora un disco que, tras introducirlo en la PS2, permite que acto seguido puedas introducir una película en DVD de cualquier zona y visionarla sin tener que sufrir la típica pantalla verde que protege el visionado de otras zonas que, en el caso de España, no sean Zona 2. Además este pack incorpora un mando de DVD con las funciones típicas y un cable para conectar la consola al ordenador y poder disfrutar de la máxima calidad de imagen y sonido. Un producto interesante que permitirá a los más cinéfilos visionar películas de todo el mundo sin tener la limitación de zonas.



Más de 650 trucos para Final Fantasy X-2

Trampas para mafiosos

Aprovechando el lanzamiento de uno de los juegos más esperados de todo el año, Final Fantasy X-2, la compañía inglesa Datel ofrece en un simple disco más de 650 trucos no oficiales para desbloquear y conseguir, por ejemplo, todas las Vestisferas y Losas de Atuendos de esta nueva entrega de la saga sin el menor esfuerzo. Simplemente deberás introducir el disco, escoger los trucos que quieres activar y acto seguido cargar el juego y a disfrutar. Un producto ideal para los que no tienen paciencia alguna o para los que suelen atascarse en el transcurso del juego. Aunque los más fanáticos seguro que querrán superar el reto por su cuenta y riesgo. Este disco se vende de momento únicamente en el Reino Unido por unas 5 libras y requiere el Action Replay, el sistema de trucos más conocido del mundo.



PlayStation 2 de diseño

Tras el éxito obtenido por la Satin Silver, la PS2 plateada, Sony ha decidido lanzar en Europa diferentes modelos de consola en tres colores diferentes de la gama Aqua, que incluyen consola, mando, memory card y el soporte vertical. Esta espectacular edición limitada hará, sin duda, las delicias de todos los que buscan, además del potencial y las prestaciones de la consola, un elemento de diseño que diferencie su consola de la de la mayoría de mortales.



Breves

Fire International ha presentado su nuevo producto de la gama Xploder, el Blaze Xploder PS2 Gamesaves, que permite aumentar en 16 Mb la capacidad de una memory card de PS2. Además incorpora más de 1200 partidas grabadas de juegos recientes.

Logitech ha lanzado en Estados Unidos un micrófono USB para PS2, que podrá ser usadocon juegos como el *Karaoke Revolution* de Konami. Además tiene un precio ajustado (menos de 20$). Un periferico ideal para fans de *O.T.*, gracias al largo cable que incorpora para poder moverse mientras cantas.

Burnout 3 dispondrá de modo *on-line* exclusivo para PS2

Las carreras más cafres se correrán en red

Desarrollado de nuevo por Criterion Studios, la tercera parte de este juego de velocidad seguirá contando con los accidentes más espectaculares y unos gráficos de ensueño, que serán mejorados para su nueva incursión en el mundo de las videoconsolas. Pero la principal novedad será la inclusión de un modo *on-line* que será exclusivo para PS2, dado que Electronic Arts está optando últimamente por lanzar sin esta opción la mayoría de juegos para la consola X-Box de Microsoft, y la versión de *Burnout 3* para esta consola parece que no será una excepción.

Por ahora se conoce que el modo *on-line* multijugador abarcará tanto el modo Carrera como el modo Crash, uno de los más originales y divertidos del juego.



A partir de ahora las autopistas de la información también tendrán accidentes.

BREVES

La compañía Datel ha anunciado el inminente lanzamiento de un *software* para PS2 llamado MAXim, y que permitirá disponer de los servicios de mensajería instantánea, chat y foros de opinión. Para ello, además de este producto, necesitarás disponer de un teclado con conexión USB y, evidentemente, del adaptador de red y una conexión a Internet.

Sony presentó recientemente un videoteléfono compatible con PS2 en una feria celebrada en Tokio. El prototipo contaba con una cámara USB y pudo verse una demostración con la que se transmitían imágenes en tiempo real por Internet. De momento se desconoce si existe la posibilidad que se comercialice este producto, que utiliza el protocolo de comunicación IPv6, superior al que actualmente se utiliza en la mayor parte de este tipo de comunicaciones.

PLANETSTATION Y PROEIN SORTEAMOS...



Para conseguir uno de estos juegos, sólo tienes que contestar correctamente a esta pregunta:

¿QUÉ TIPO DE JUEGO ES R-TYPE FINAL?

A **VELOCIDAD CON NAVES ESPACIALES**

B **MATAMARCIANOS**

C **ACCIÓN Y SIGILO**

D **KARAOKE ESTRATÉGICO**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________

LOCALIDAD ____________

TELÉFONO ____________ C.P. ____________

E-MAIL ____________

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetrtype*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetrtype.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 3 de mayo de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 66 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *R-TYPE FINAL* (PLANET 64)
PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

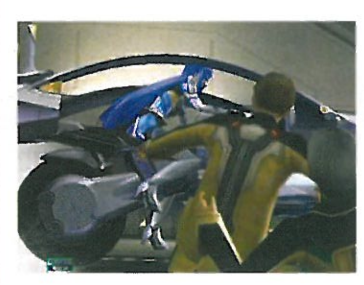


planeta japón

Últimos detalles de Xenosaga: Episode II

Nos encontramos ante una de las sagas más importantes de los juegos de rol de PS2, cuyo primer capítulo (de seis), inédito en nuestro país (y susceptible de entrar en la lista de los títulos malditos que jamás cruzan nuestras fronteras) nos mete de lleno en una *space opera* de proporciones épicas, en la que la humanidad se enfrenta al horror que siembre una raza alienígena llamada Gnosis. El primer capítulo ofrecía 20 horas de video en tiempo real, dándole una gran importancia al espectáculo y a un excelente guión más cinematográfico de lo que jamás se ha visto en un videojuego. El problema es que el juego en sí (exploración y combates) solamente ofrecía unas 25 horas, algo que a algunos aficionados al género no les acabó de gustar. Pues bien se conocen más detalles y existen nuevas imágenes de la siguiente entrega titulada *Xenosaga II: Jenseits von Gut und Bose*, cuyo lanzamiento está previsto en Japón en junio del presente año. Esta segunda entrega sigue las andanzas de los personajes protagonistas del primer título (Jr., Ziggy, M.O.M.O, Shion, KOS-MOS, Chaos), algunos de los cuales han sufrido un rediseño, dándoles un aspecto más adulto. Por ahora se conocen dos nuevos personajes, Jin, el hermano de Shion, y Canaan, un amigo de Chaos. Pero una de las mejoras más destacables se puede apreciar en el sistema de combate, ya que en el primer episodio había algunas deficiencias que hacían algunos combates tediosos. Para dinamizar la experiencia han añadido un sistema de combos llamado "Sistema de Cooperación Técnica", con el que hasta tres personajes podrán realizar 10 tipos de combos diferentes. Lamentablemente el compositor de la banda sonora del primer episodio Yasunori Mitsuda, que tiene en su haber composiciones musicales de juegos como *Chrono Trigger*, *Chrono Cross* y *Xenogears* (obras maestras de juegos de rol de consola no editadas en nuestro país), no continúa en este segundo capítulo. En su lugar encontramos a Yuki Kajiura, creador de la música de animes como *Noir* y *.hack// SIGN*. También encontraremos nuevos y espectaculares mechas, un elemento que es un factor común de la saga, como el creado para M.O.M.O llamado Zeburun. Aunque lo mejor estará en una historia que ya anuncian como reveladora y sorprendente. De nuevo suplicamos que alguna distribuidora de nuestro país que tenga a bien traer a una saga que en calidad compite con *FF*.

Lo mejor estará en una historia que ya anuncian como reveladora y sorprendente





El hangar de vehículos del que disponen los protagonistas de *Xenosaga* sigue siendo bastante impresionante.



Cambiando de *look*

***Xenosaga* es una saga (valga la redundancia) cuya duración se estableció cuando se estaba desarrollando el primer juego. Serán seis episodios los que la compongan, y según rumores no aparecerán todos en Playstation 2, sino que algunos se lanzarán en la próxima generación de la consola de Sony. Así que los personajes protagonistas evolucionarán tanto a nivel dramático como a nivel estético. Los primeros cambios se están viendo en esta segunda entrega. Los más radicales son los de Shion y KOS-MOS, que cambian unos rostros de porcelana por unas facciones más humanas. Aquí tenéis unas imágenes que así lo demuestran.**



Virtua Fighter golpea dos veces

Una nueva extensión está a punto de caramelo

Los chicos de Sega-AM2 no paran. Si hace pocas semanas aseguraban que estaban trabajando en *Virtua Fighter 5*, ahora han anunciado una nueva versión de *Virtua Fighter 4* para recreativa. Después del éxito que supuso lanzar *Virtua Fighter 4 Evolution* para recreativa y PS2 incluyendo dos nuevos personajes y añadiendo nuevos movimientos, han querido repetir la operación con *Virtua Fighter 4 Final Tuned*, aunque en esta ocasión no haya personajes nuevos, sino un nuevo diseño de los mismos añadiéndoles movimientos inéditos, además de incluir un nuevo "Modo Desafío" en el que, con el personaje que seleccionemos, deberemos superar distintas misiones. También se incluirá un modo llamado "Ranking System" en el que premiarán tus logros en el juego con un título.







Habrán invocaciones en Final Fantasy XII

Después de comprobar que las invocaciones brillaban por su ausencia en *Final Fantasy X-2*, parece que la nueva entrega en la que Square Enix está trabajando sí que dispondrá de ellas. Aunque todavía no se conocen muchos detalles sobre el uso de estas poderosas apariciones en las batallas que por supuesto abundarán en este nuevo juego de la saga rolera de más éxito en todo el mundo, podemos ver las primeras imágenes que dan fe de esta noticia, y nos siguen poniendo los dientes realmente largos. En verano se lanzará en el país nipón, en Europa...hagan apuestas señores.

Breves

Puntuaciones de la revista Famitsu para juegos de PS2: After... (Pione Soft) - 6, 6, 6, 8 - 26 / 40; FireFighter F.D. 18 (Konami) - 8, 8, 8, 7 - 31 / 40; Galaxy Angel: Moonlit Lovers (Broccoli) - 7, 7, 8, 7 - 29 / 40; J-Phoenix 2 (Atlus) - 8, 7, 8, 8 - 31 / 40; Kaido Battle 2: Chain Reaction (Genki) - 8, 8, 8, 9 - 33 / 40; Nurse Witch Komugi Chan Magicalte (Kid) 6, 5, 5, 6 - 22 / 40; Onimusha 3 (Capcom) - 10, 8, 8, 10 - 36 / 40; Rogue Ops (Kemco) 7, 7, 7, 7 - 28 / 40; Simple 2000 Series Ultimate Vol. 17 Taisen Bakutama Poi Poi (D3 Publisher) - 7, 6, 5, 4 - 22 / 40; Simple 2000 Series Ultimate Vol. 18 Love Aerobic (D3 Publisher) - 7, 7, 7, 6 - 27 / 40; Soccer Life (Banpresto) - 8, 8, 8, 8 - 32 / 40; Ten Tama 2 (Kid) - 7, 6, 6, 7 - 26 / 40; Cool Girl (PS2, Konami) - 6, 7, 7, 6 - 26 / 40; Gallop Racer Lucky 7 (PS2, Tecmo) - 8, 8, 8, 7 - 31 / 40; Net de Bomberman (PS2, Hudson) - 7, 7, 7, 7 - 28 / 40; SD Gundam G Generation Seed (PS2, Bandai) - 8, 8, 8, 7 - 31 / 40; Shadow Hearts 2 (PS2, Aruze) - 8, 8, 9, 7 - 32 / 40; Simple 2000 Series Ultimate Vol. 16 Sengoku vs Gendai (PS2, D3 Publisher) - 5, 5, 5, 3 - 18 / 40.

Después del éxito de *Dark Cloud*, pero sobretodo de *Dark Chronicle*, Sony y Level 5 volverán a hacer equipo para llevar a cabo una nueva secuela para PS2. De momento no se saba nada de este título, pero os informaremos de cualquier nueva noticia.

Ventas en Japón Febrero 2004
(según Dengeki)

1. **Dragon Ball Z2** — Plataforma PS2 — Compañía Bandai
2. **Puyo Puyo Fever** — Plataforma PS2 — Compañía Sega
3. **Hajime no Ippo 2 Victorious Road** — Plataforma PS2 — Compañía ESP
4. **Fuun Shinsen Gumi** — Plataforma PS2 — Compañía Genki
5. **Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
6. **Shin Megami Tensei III Nocturne Maniax** — Plataforma PS2 — Compañía Atlus
7. **Gran Turismo 4: Prologue** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
8. **Phantom Brave** — Plataforma PS2 — Compañía Nippon Ichi
9. **Everybody's Golf 4** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
10. **Rockman EXE 4 Tournament Red Sun** — Plataforma PS2 — Compañía Capcom

Los más esperados en Japón
(según The Magic Box)

1. **Final Fantasy XII** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
2. **Dragon Quest VIII** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
3. **Sengoku Musou** — Plataforma PS2 — Compañía Koei
4. **Dragon Quest V** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
5. **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** — Plataforma PS2 — Compañía Konami

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 Metal Gear Solid	1 XIII	1 Pack GTA III+ GTA Vice City	1 Mario Kart Double Dash
2 FIFA Football 2004	2 Pro Evolution Soccer 3	2 Top spin	2 Eternal Darkness
3 G.T. Special Forces: Back to Hell	3 Mission Impossible Operation...	3 XIII	3 Star Wars: R.S. Rebel Assault
4 Yu-Gi-Oh	4 Splinter Cell	4 Project Gotham Racing 2	4 ESDLA: El Retorno del Rey
5 Dancing Stage Party Edition	5 ESDLA El Retorno del Rey	5 Rainbow Six 3	5 Tony Hawk's Pro Skater 4
6 Adiboo: El Secreto del Parizol	6 Prince of Persia	6 Max Payne 2	6 Mario Party 5
7 Beyblade	7 The Hulk	7 Counter Strike	7 Los Sims Toman la Calle
8 Mobile Light Force	8 Max Payne 2	8 Mortal Kombat: Deadly Alliance	8 Soul Calibur II
9 Final Fantasy Anthology	9 Mortal Kombat Deadly Alliance	9 Splinter Cell	9 FIFA Football 2004
10 Super Dropzone	10 El Hobbit	10 ESDLA El Retorno del Rey	10 F-Zero GX

Los 10 mejores PS One según lectores

1 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

2
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

3
Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

5 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

6 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

7 
Silent Hill
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

8 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

9 
Soul Reaver
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **17,90 euros** Análisis **Planet 8**

10 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

2 
Final Fantasy X-2
Distribuidor **EA** Género **RPG**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 630**

3 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

4 
MGS 2: Substance
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

5 
Soul Calibur II
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

6 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

7 
Jak II: El Renegado
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

8
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

9 
Pro Evolution Soccer 3
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

10 
007: Todo o Nada
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **62,95 euros** Análisis **Planet 63**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1 **MGS 2: Substance**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **EA** Género **RPG**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 63**

3 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

4 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

5 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

6 **Soul Calibur II**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

7 **Jak II: El Renegado**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

8 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

9 **Pro Evolution Soccer 3**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**



10 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

Los mejores del mes

1 **.hack**
Distribuidor **Atari** Género **RPG**

2 **R. Racing**
Distribuidor **EA** Género **Conducción**

3 **R-Type Final**
Distribuidor **Proein** Género **Shoot'em-up**

4 **Esto es Fútbol 2004**
Distribuidor **Sony** Género **Deportivo**

5 **Goblin Commander**
Distribuidor **Virgin Play** Género **Estrategia**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**



2 **Final Fantasy XII**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**

3 **Gran Turismo 4**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Driv3r**
Distribuidor **Atari** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



Onimusha 3: Demon Siege

Según su productor, Keiji Inafune, éste es el capítulo final de una de las sagas más rentables y más populares de las nacidas en PlayStation 2. Quizá por esó los desarrolladores de Capcom se han esforzado en hacer el juego más espectacular, cinematográfico y técnicamente brillante de toda la serie.





Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Otoño**

Ahora que *Resident Evil* es exclusivísimo para GameCube (¿alguien se acuerda de un tal *RE Code: Veronica*?), que *Dino Crisis* ha dado un giro futurista en X-Box, que *Street Fighter* está más en las últimas que las audiencias del *Un Dos Tres* y que *Devil May Cry* ha sufrido el resbalón de su segundo episodio, la única saga para PS2 con la que Capcom puede seguir llenando sus (necesitados) bolsillos es *Onimusha*. Es comprensible, pues, que hayan mimado hasta la extenuación su tercer episodio, incluida una historia que han vuelto a escribir los chicos de Flagship.

Los protagonistas tienen características y habilidades tremendamente diferenciadas

Ambientada diez años más tarde que *Onimusha 2: Samurai's Destiny* y, por lo tanto, veinte años después del *Onimusha* original, este juego nos presentan dos historias paralelas. Por una parte tenemos a Samanosuke Akechi, el primer héroe de la saga, que está realizando su ataque definitivo para derrocar de una vez por todas a Nobunaga Oda. Y por la otra está Jacques Blanc, un policía francés al que deben parar mucho por la calle para decirle que es clavadito a Jean Reno, y que tiene que afrontar la invasión de engendros demoníacos en el París actual. Por culpa de unos vórtices directamente sacados de *Terminator*, ambos intercambiarán su situación temporal y deberán colaborar en la distancia (gracias a la ayuda de una especie de Campanilla llamada Ako con el poder de que hasta Jesulín de Ubrique hable japonés con acento de Kyoto) para derrotar de forma definitiva al malvado Nobunaga y sus secuaces.

Tres por el precio de uno

Uno de los detalles más novedosos de este *Onimusha 3* es que podremos controlar a ambos protagonistas y éstos, a diferencia de lo que ocurría entre los personajes jugables de episodios anteriores, tienen unas características y unas habilidades tremendamente diferenciadas. Samanosuke es, además de más poderoso a nivel general (por aquello de que lleva unos espadones de cuidado), mejor en las distancias cortas y con una habilidad para los flechazos que ni Marlene Morreau en el concurso de Mr. Universo. En cambio Jacques, que lleva armas con cadena que usa como látigos, actúa mejor a distancia pero, gracias a ello, puede lanzar objetos del escenario (o incluso enemigos) y es capaz de colgarse para llegar a sitios elevados.

Tanto se nota el especial mimo que han dedicado los chicos de Capcom a este tercer episodio de la saga que incluso la tradicional *prota* femenina controlable, en este caso Michelle, la compañera (y novia formal) de Jacques en la policía francesa, se diferencia notablemente del control de los personajes principales. Y es que la chica viene a ser una mezcla de marine







americano y de protagonista de *Resident Evil*, por aquello de que le tiene un especial aprecio a las armas de fuego... y, sobre todo, a mostrar sus encantos gracias a un escote de vértigo. Son estos cambios en el sistema de control los que consiguen que *Onimusha 3* no aburra en ningún momento, consiguiendo unos geniales cambios de ritmo que lo convierten en el título más variado y disfrutable de toda la saga.

Los cambios de ritmo de *Onimusha 3* lo hacen el título más variado y disfrutable de toda la saga

¡Por fin un control analógico!

Hay que agradecer, además, que por fin los desarrolladores de Capcom se hayan dado cuenta de que la mayoría de jugones estamos hartos del control *made in Resident Evil* que la saga usaba hasta ahora, y que hacía que los combates contra *final bosses* fueran más frustrantes que una conversación entre Stephen Hawking y Fresita. Los que lo prefieran lo pueden seguir usando, pero también contamos con un control analógico a lo *Devil May Cry* que hace que las batallas sean mucho más divertidas, controlables y, sobre todo, frenéticas.

Pero que se haya perfeccionado el control para hacer más disfrutables los enfrentamientos no significa que se haya descuidado la parte explorativa y, cómo no, la gran herencia de los *survival horrors*: los puzzles. En *Onimusha 3* encontraremos un buen puñado de ellos y, lo que es más divertido, algunos de ellos deberemos resolverlos a través del tiempo. Vamos, que Jacques en el pasado tendrá que realizar acciones que afecten al presente en el que está Samanosuke (no amiguetes, por desgracia no podemos esterilizar a la familia Bush), consiguiendo que éste pueda alcanzar objetos que el policía francés necesita para abrirse paso.

En global, *Demon*

Basado en hechos reales medievales

A pesar de su orientación fantástica, la saga *Onimusha* en realidad está basada en hechos y personajes reales de la historia de Japón.



Oda Nobunaga

Hijo de un noble menor, Nobunaga supo usar su extrema ambición para convertirse en *shogun* con la ambición de unificar y fortificar Japón bajo su yugo. Admirador de la cultura occidental, llevó al País del Sol Naciente las armas de fuego y la religión cristiana.



Mitsuhide Akechi

Aunque en *Onimusha 3* es poco más que un invitado de piedra, este *samurai* que estuvo al servicio de Nobunaga fue en realidad quien provocó su muerte en venganza del asesinato de su madre, tomando (por poco tiempo, antes de caer derrotado) el puesto de Nobunaga como *shogun*.



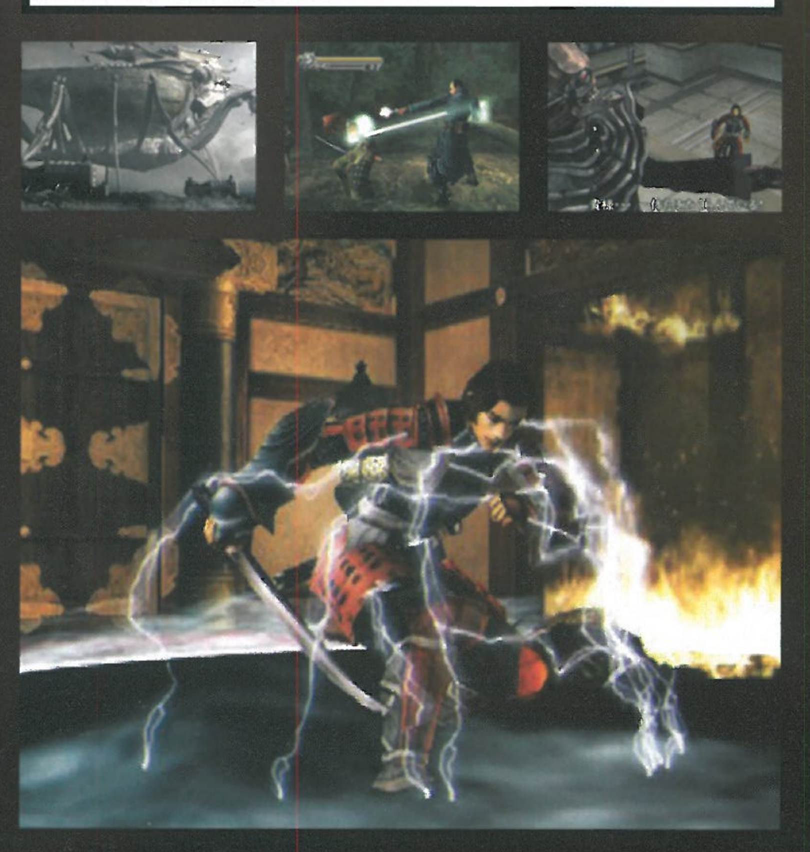
Samanosuke Akechi

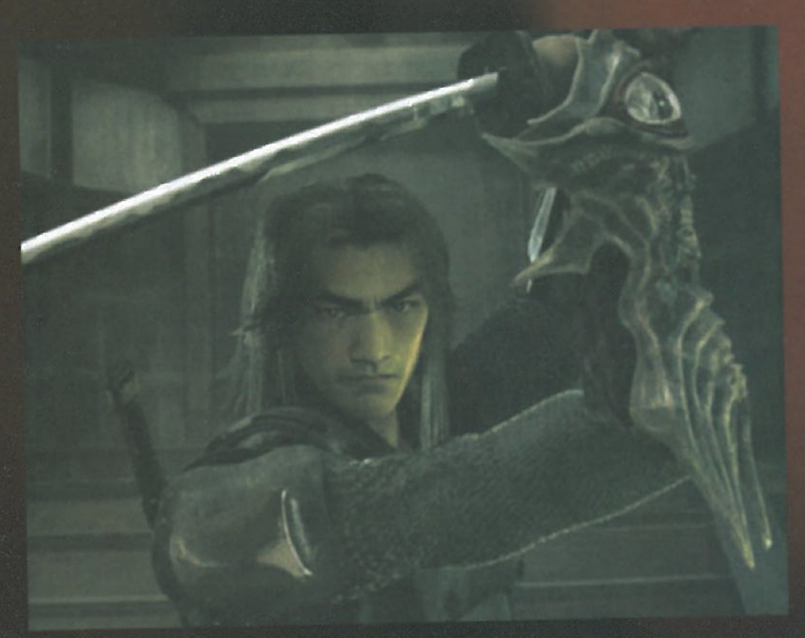
En el Japón feudal fue poco más que el primo carnal de Mitsuhide Akechi, por lo que poco se sabe de este personaje más bien gris que debió dedicarse a ayudar su pariente en la conquista del país. ¿Por qué los chicos de Capcom se fijaron en él? Quién sabe...



Jubei Yagyu

El héroe de *Onimusha 2* es todo un mito popular en tierras niponas. Proveniente de una familia de espadachines al servicio de los Tokugawa, su habilidad con la *katana* y los 12 años en blanco de su trayectoria vital han dado pie a todo tipo de fabulaciones sobre su persona.







Siege es el juego más largo de toda la saga (entre 10 y 15 horas de juego), pero además sus desarrolladores han añadido detalles que alargan su vida jugable, como un modo Entrenamiento que encontraremos en todos los puntos de guardado o los Reinos Fantasmas ocultos que encontraremos en casi todos los escenarios y que nos ofrecerán rutas diferenciadas para alcanzar su objetivo final.

Por fin Capcom se ha dado cuenta de que la mayoría de jugones estamos hartos del control a lo *RE*

Técnicamente impecable

Pero donde más se nota el esfuerzo de los programadores de Capcom a la hora de programar este *Onimusha 3* es a nivel técnico. Los fondos prerrenderizados han desaparecido para ser sustituidos por escenarios tridimensionales que, al estilo de *RE: Code Veronica X*, disponen de cámaras por lo general fijas que a menudo nos ofrecen unos espectaculares movimientos para seguir a la acción. Algo que beneficia, nuevamente a los combates contra los *final bosses*: en lugar de esos cambios automáticos de cámara que a veces nos dejaban totalmente descolocados, la imagen se mueve suavemente siguiendo al protagonista y dándole mayor fluidez a la acción.

Lo cierto es que ya desde la brillantísima secuencia de vídeo inicial (que entra en dura pugna con el inicio de *Resident Evil Outbreak* para convertirse en la escena de apertura más

Escenarios al milímetro





Los desarrolladores de Capcom han decidido dejar de tirar de escenarios "reciclados" como ocurrió en *Onimusha 2*, por lo que han realizado un notable esfuerzo a la hora de documentarse para el diseño de los primeros entornos tridimensionales de la saga. Y como esta vez contaban con un protagonista francés no se han conformado con duplicar algunos lugares de Japón, sino que han conseguido hacer una reproducción tridimensional increíblemente fiel de monumentos parisinos como el Arco del Triunfo o Notre-Dame. Comparad la foto real y su contrapartida videojueguil y decidnos que el parecido no es alucinante...





espectacular de la historia de PS2) se deja notar el magnífico esfuerzo que los desarrolladores de Capcom que a las órdenes de Keiji Inafune han realizado a la hora de darle brillantez a los gráficos de este *Onimusha 3: Demon Siege*. Puede que, aparte del uso de escenarios poligonales, el juego no sea muy revolucionario a nivel técnico, pero desde luego vuelve a demostrar que, en manos de programadores conscientes de su potencial (*uséase*, señores de Remedy Entertainment: tomen nota por si alguna vez se les ocurre perpetrar un *Max Payne 3* con su correspondiente mala conversión), puede conseguir unos resultados visuales impresionantes. Sólo hemos echado una cosa en falta de este magnífico *Demon Siege*: que estuviera en un idioma un poco más comprensible que el japonés. Es que nosotros, de *sushi*, *arigato* y Yamaha no pasamos. Y es que hasta los genios como nosotros tenemos límites.

Los fondos prerrenderizados han desaparecido para ser sustituidos por escenarios 3D

Más cinematográfico que nunca

Si bien la saga *Onimusha* siempre ha contado con protagonistas famosos (en Japón) y secuencias CG espectaculares, esta vez los chicos de Capcom han echado los restos...



Jean Reno

Jacques Blanc tiene el cuerpo y la voz francesa de este gran actor (de origen español: su nombre real es Juan Moreno) especializado en papeles de duro gracias a su trabajo para Luc Besson en films como *El Gran Azul*, *Nikita*, *Dura de Matar* o *Leon, El Profesional*.



Takeshi Kaneshiro

Este actor de padre japonés y madre *taiwanesa*, intérprete tanto de películas de acción junto a Jet Li como de films de culto de Wong Kar-Wai como *Chunking Express* (además de todo un ídolo entre las chicas allá por tierras niponas), interpreta de nuevo a Samanosuke Akechi.



Donnie Yen

Suya es la coreografía de acción de la impresionante secuencia de vídeo inicial, aunque su creciente popularidad (al menos en Occidente, porque en Hong Kong ya tiene una sólida fama) viene de sus interpretaciones en films como *Blade II*, *Los Rebeldes de Shangai* o *Hero*.



Takashi Yamazaki

El director de las secuencias CG del juego empezó en el campo de los anuncios publicitarios, pero se ha convertido en una joven promesa de la cinematografía nipona gracias a películas de género fantástico como *Juvenile* y *Returner* o el curioso *anime* *Heat Guy J*.



"Señor Reno, por favor, ¿me firma un autógrafo?" "Pues no, pero si quieres te atraviesa el pecho" "*Pos fale*"

La larga lucha contra Nobunaga

Onimusha, esa joven tradición

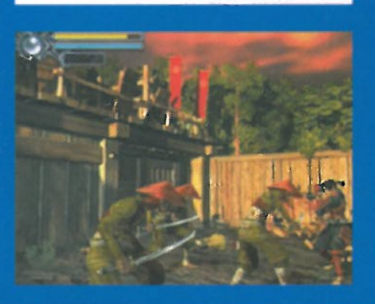
La saga *Onimusha* ha acabado convirtiéndose en uno de los caballos de batalla de Capcom en el mercado de PS2, aunque ha tenido incursiones en otras consolas

Onimusha: Warlords

Esta derivación medieval del *survival horror* típico de Capcom era un proyecto para PS One que se convirtió deprisa y corriendo en un juego de PS2, con la intención de dignificar el catálogo de la por entonces naciente consola de Sony (que contaba con "joyas" del calibre del infumable *Fantavision*). A pesar de su extrema brevedad, su uso de escenarios prerrenderizados y su escasísimo valor de *replay*, fue un éxito sorpresa que no sólo generó una conversión para X-Box (bautizada como *Genma Onimusha*), sino que también abrió camino para el *Devil May Cry* que más tarde realizó Shinji Mikami, probando algunas ideas jugables luego perfeccionadas en las aventuras de Dante.



No, no se trata de uno de los integrantes de Locomía en plena actuación: se trata de nuestro héroe, Samanosuke.



Onimusha 2: Samurai's Destiny

Conscientes del potencial económico de lo que tenían entre manos, los chicos de Capcom mimaron al máximo la primera secuela de la saga. No sólo consiguieron la imagen del desaparecido Yusaku Matsuda para su protagonista, sino que además le añadieron al juego un sistema de amistad e intercambio de objetos al más puro estilo RPG que incluso hacía variar la trama y nos daba la posibilidad de controlar a ¡cinco personajes distintos! A pesar de ser también muy breve y de reciclar algunos escenarios de *Onimusha*, fue un exitazo impresionante que llenó las arcas de Capcom.



Aquí abajo podéis ver lo que pueden hacer los ácidos estomacales. Para que veas que tienes que cuidarte, Gillian.



Onimusha Tactics

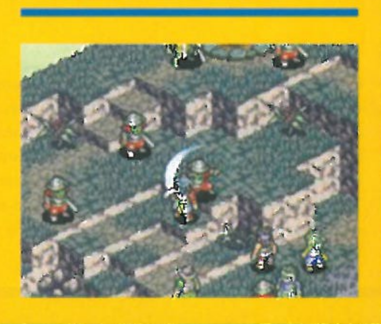
Aprovechando la transformación de la saga en todo un mito generador de dinero allá en el País del Sol Naciente, Capcom también quiso trasladarla a otras consolas.

En principio la elegida fue la Game Boy Advance, así que para adaptar la serie a sus capacidades técnicas se transformó en un RPG táctico a lo *FF Tactics* o *Tactics Ogre: The Knight of Lodis*.

El resultado fue más bien flojito, no sólo por darle el protagonismo a un personaje bastante poco carismático (un tal Onimaru, "Maru" para los amigos), sino más que nada por la falta de profundidad y de interés de su sistema de combate. No nos extrañaría que esta saga alternativa no tuviera más capítulos.



"Oye Patxi, cuando te dije que hiciera esto del Twister un poco más interesante me esperaba algo menos complicado"



Onimusha Blade Warriors

Para intentar paliar el tiempo de espera de la tercera entrega de la saga, los chicos de Capcom decidieron sacarse de la manga un *beat'em-up* que mezcla a todos los personajes de los *Onimusha* (incluidos los malosos) tomando como referencia la mecánica del mítico *Power Stone* de Dreamcast. Incluye un modo Historia con cierto argumento y alguna escena de vídeo, pero el ser más corto que los tangas de Marlene Morreau no le ayuda a levantar el interés de un juego que, ya de por sí, no tiene demasiado interés. Como curiosidad, MegaMan y Zero aparecían como personajes desbloqueables.



En estas capturas podéis asistir al durísimo proceso de casting de *Onimusha 3*. Que aprendan los niñatos de *OT*.



¡El periférico o la vida!

Desde que a algún avispado se le ocurrió emular un mando de máquina recreativa para usarlo en un ordenador (el invento comúnmente llamado *joystick*), los periféricos han sido una fuente de ingresos extra para el sector. Como no tenemos espacio para sacarlos todos (y es que todo lo que se enchufe a la consola, incluidas las *memory cards* y los DualShock son periféricos) vamos a repasar aquellos que realmente suponen una nueva forma de interactuar con el juego.

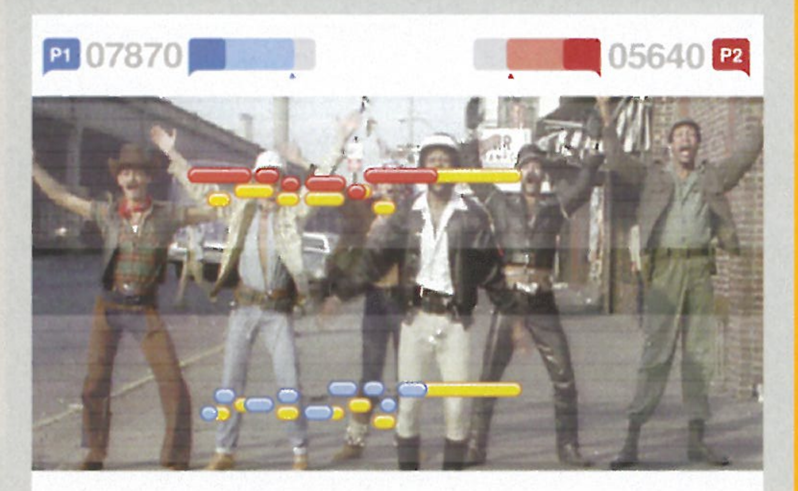
Periférico: Micrófono >> Juego: Singstar

No contentos con sacar el innovador EyeToy, los chicos de Sony se han encargado de diseñar un nuevo *juguetito* para su innovador título de ¿*karaoke*?

El invento es ni más ni menos que un micrófono, que se conecta a través de los cada vez más útiles puertos USB a la consola y permite el reconocimiento de voz. El resultado es parecido a un *bemani* (género que se refiere a los juegos musicales que tan populares son en Japón), pero mucho más interactivo, por aquello de que la voz que sonará será la nuestra.

El sistema es sencillo: el juego *medirá* nuestra voz, el tono, el volumen, etc. y lo comparará con el original otorgándonos una puntuación. Naturalmente el juego tendrá muchos modos para dos jugadores (es por ello que se vende directamente con dos micros), pero lo que destacará es el modo Carrera, en el que empezaremos como unos aficionadillos cualquiera, seguiremos grabando nuestro disco y, si somos lo bastante buenos, acabaremos actuando ante estadios repletos de *fans*. Esta Redacción sigue esperando la llegada de este juego con expectación... y cierto miedo al ridículo, claro.

El juego contará con diversos modos multijugador e incluso una especie de modo Carrera









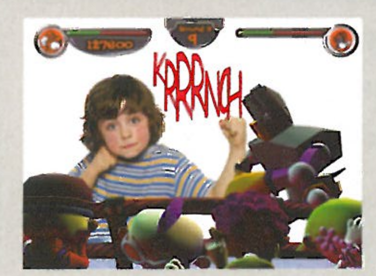
Decisiones de última hora

singstar classics

singstar pop

La clave de un título de *karaoke* son por supuesto las canciones, y es en eso donde Sony ha puesto toda la carne en el asador. En un principio se anunciaron dos títulos que usarían el micrófono: *Singstar Classic* y *Singstar Pop*, pero finalmente se unirán en un solo juego que es el que llegará a las tiendas. Entre los temas que se esperan destacan *hits* de Pink, Madonna, Westlife y Village People. También tendremos un grupo de canciones en castellano, entre las que podrían estar temas de Hombres G y algún que otro *triunfito*, aunque la nómina final de canciones aún no se ha confirmado.

Periférico: EyeToy >> Juego: *Play, Ritmo Loco*





¿Quién dijo que innovar era arriesgado? Los que tuvieron dudas sobre el futuro de EyeToy (todo un éxito de ventas) han tenido que cerrar rápidamente la boca

A estas alturas pocos deben ser los aficionados a los videojuegos que se pregunten que es EyeToy: la original cámara de Sony tamaño *webcam*, que consigue detectar el movimiento y utilizar esta tecnología para que el usuario sea el auténtico protagonista, apareciendo en la tele e interactuando con lo que aparece en pantalla. Otra gran ventaja del EyeToy es la gran acogida que ha tenido entre los padres, que por lo general lo han considerado muy positivo para sus hijos. Y no es que seamos unos entendidos en la materia, pero parece ser que ayuda mucho a que los más pequeños desarrollen la psicomotricidad... que no es la inteligencia de las motos como dice Kain, sino algo así como la relación entre los sentidos y los reflejos. Total, que el aparatito además de un gran invento es bueno para la salud. Aunque claro, hay quien lo considera demasiado simple para los tiempos que corren (personas que no habrán jugado, seguramente). De todas formas sus desarrolladores están pensando en nuevos usos que apuntan sin duda hacia la inmersión total en el juego... en un futuro aún lejano, para qué nos vamos a engañar.

EyeToy es muy divertido y además ayuda a la educación de los más pequeños de la casa









EyeToy: Play





El auténtico descubrimiento del verdadero potencial del aparatito fue este título de London Studio. La atracción principal era una serie de minijuegos, a cuál más surrealista y alocado, tales como limpiar ventanas, mantener en el aire un balón, hacer rodar discos chinos y el que sin duda fue el favorito de la Redacción: un juego de *kung-fu* en el que debíamos dar una tunda a toda una serie de monigotes con nuestras propias manos (virtuales). Pero además tenía otras utilidades, como las que nos permitían hacernos fotos y grabar vídeo.

EyeToy: Ritmo Loco





Este título (desarrollado por el mismo London Studio) apostaba directamente por los minijuegos basados en el baile que ya existían desde la época de la PS One. Teníamos juegos que nos hacían movernos en todas las direcciones y a todos los ritmos imaginables; pero el juego, aunque supuso un paso adelante en lo que a complicación se refiere, fue un pequeño retroceso en la jugabilidad, que no era tan variada como en *Play*. De todos modos, seguía contando con el mismo humor algo surrealista del primer título.

Periférico: Head Set >> Juego: *SOCOM* y otros

El útil auricular/micrófono apareció simultáneamente al juego *on-line* en PS2, y desde entonces sus aplicaciones han ido aumentando







Su utilidad es bastante similar a la del micro que se ha creado para *Singstar*, aunque su mayor veteranía hace que ya se hayan encontrado muchas más maneras de sacarle partido. Su utilización es igual de fácil que la del resto de periféricos USB (o sea, enchufarlo a uno de los puertos que la negra de Sony tiene para ese fin y poner un juego que sea compatible) y la principal diferencia es que el oficial está fabricado por Logitech (empresa especialista en accesorios de *hardware* informático) y no por Nam Tami como el EyeToy o el micro de *Singstar*.

Hasta el momento su mayor utilidad se había dado en juegos militares como *SOCOM*, *Ghost Recon* o el próximo lanzamiento estrella de Ubi Soft, *Rainbow Six 3*. En todos ellos se utiliza el reconocimiento de voz (con mayor o menor fortuna) para dar órdenes y guiar a un equipo de hombres, o para comunicarse con otros jugadores en el modo *on-line*. Pero como los programadores no paran de investigar, pronto sus usos se verán ampliados, por lo pronto gracias a los dos juegos señalados en los recuadros que tenéis aquí debajo.

Aunque se creó para juegos militares, se han pensado nuevos usos para tan útil periférico









Lifeline





A priori, uno de los juegos más sorprendentes que nos hemos echado a la cara en los últimos años. Controlaremos a un personaje encerrado en la sala de vigilancia de un hotel intergaláctico (en serio, no nos lo inventamos) invadido por una horda de monstruos. Pero ése no será el personaje principal, sino Rio, una escultural camarera a la que deberemos guiar... ¡con la voz! Y eso lo lograremos dando una serie de órdenes predeterminadas (aseguran que más de 5.000) como "Dispara" "Corre" o "Esquiva". Por desgracia, no se sabe si llegará a España.

Karaoke Revolution





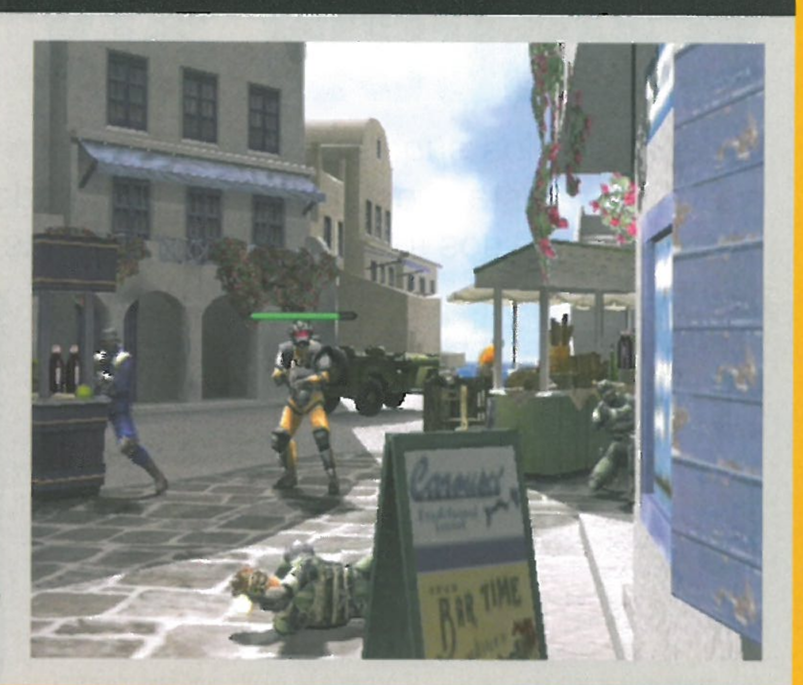
Una alianza entre Konami (creadora de *Dance Dance Revolution* y que nos provee de sus secuelas por los siglos de los siglos) y Harmonix (desarrolladores de *Frequency*) sólo puede suponer un buen juego musical. Pero si encima dicho juego utiliza el Head Set de Sony para hacernos competir con otros o con la máquina, intentando hacer que nuestra actuación sea similar a una de las más de 30 canciones que contiene, entonces el título promete mucha diversión. La pega es que tampoco sabemos si llegará por estas latitudes y, como en la Redacción desafinamos más que la Pantoja de Puerto Rico, estamos algo preocupados.

Periférico: Pistola óptica >> Juego: *Time Crisis*, etc.

Uno de los periféricos más famosos y útiles, ideal para calmar el estrés a tiros

Las pistolas ópticas nacieron como traslación al formato doméstico de las máquinas recreativas basadas en apuntar (entre las que se cuentan clásicos como *Operation Wolf*) y de todas ellas destaca la G-Con 2. Se trata de la pistola óptica oficial para la PS2 fabricada por Namco, que mejoraba notablemente a la G-Con 45 de PS One. Eso se debía básicamente a que era mucho más bonita y menos pesada, pero además contaba con muchos más botones (incluido uno en la culata para recargar y una imprescindible cruceta). De todas formas, lo mejor era que la nueva arma (de juguete, que quede claro) era mucho más precisa y se convirtió sin duda en la mejor elección entre el cada vez más amplio repertorio de pistolas ópticas para PS2. En cuanto a los títulos para los que se creó este accesorio, destaca sin duda la saga *Time Crisis*. El único que le puede hacer sombra es *Vampire Night* de Sega, un *shooter* excelente al que sólo le faltaba algún modo más para llegar a la altura de las diversas crisis temporales...

Por cierto, para aquellos que echen de menos más alimento para su pistola, os podemos adelantar que Namco prepara un nuevo título llamado *Crisis Zone*... que posiblemente sea una especie de *Time Crisis 4*.



Periférico: Varios >> Juego: Cualquiera

Hay otros periféricos que no suelen llegar a España, o porque son específicos para un juego o porque resultan más raros que un perro verde. Aquí tenéis una muestra

**Periférico:
Mando Katana**

Se trata de un mando de plástico con forma de espada creado específicamente para su utilización con *Onimusha 3*, el próximo bombazo de Capcom. Está bastante bien como curiosidad para los muy *freaks* del juego, pero por el amor de Dios... ¡Que alguien nos explique como se juega con eso! ¿Pero habéis visto donde están los botones?



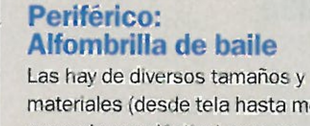


**Periférico:
Mando *Tiny Bee***

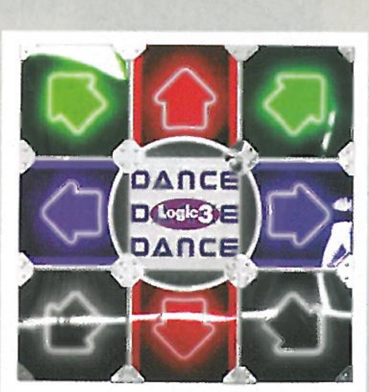
Evidentemente se trata de las pistolas de que Yuna usa en *Final Fantasy X-2*. Y sí, es un mando de PS2, que tiene la cruceta de movimiento en una pistola y los botones en la otra. Un mensaje para los fans de la saga (y de la invocadora) que estén pensando en comprárselas de importación: no funcionan en las consolas PAL (¡ohhhh!).



**Periférico:
Alfombrilla de baile**



Las hay de diversos tamaños y materiales (desde tela hasta metal, pasando por plástico) pero su utilidad es básicamente la misma: que sea todo tu cuerpo serrano, y no sólo tus dedos, el que baile al son de un *bemani*. Los juegos que más partido ha sacado a este invento son los *Dance Dance Revolution* de Konami, algunos de los cuales han llegado a nuestro país.



**Periférico:
Guitarra *Guitar Freaks***

Aunque se inventó específicamente para un videojuego (los más listos entre nuestros lectores ya habrán deducido que se trata del *Guitar Freaks* del título) esta curiosa guitarra también era compatible con otros *bemanis*. Su funcionamiento era tan simple como ir apretando los botones de colores del mástil y usando también la "púa" que tenía en lugar de cuerdas.



Operaciones muy especiales

Rainbow Six 3

El género de los *shooters* cooperativos en primera persona tiene una nueva propuesta. De la mano del aclamado Tom Clancy y del equipo de Ubisoft China, nos llega la tercera parte de una gran saga

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Red Storm**
Editor **Ubisoft**
Distribuidor **Ubisoft**
Lanzamiento **Marzo**

Un año después desde su lanzamiento para PC, *Tom Clancy's Rainbow Six 3* y pocos meses después de su versión X-Box, desembarcará en breve en nuestra PS2 con una versión más que notable. Acostumbrados a conversiones un tanto desastrosas (¿alguien ha dicho *Max Payne*?) o a juegos correctos pero muy mejorables (*Conflict Desert Storm*), la verdad es que este título encandilará a los más exigentes de este subgénero por su enorme jugabilidad, su variedad de misiones, un motor gráfico muy sólido y una inteligencia artificial bastante notable.

El juego nos sitúa como líderes de un comando de operaciones especiales que, como no, debe acabar con diferentes amenazas terroristas en todo el mundo. Sí, amigo lector, original no sería pero es otro de esos juegos con los que disfrutarán Aznar, Blair y Bush, porque además las primeras misiones tienen mucho petróleo como el punto que marca el inicio de la discordia. Y ya se sabe que cuando hay "oro negro" por delante, cualquier piedra puede convertirse en una arma de destrucción masiva.

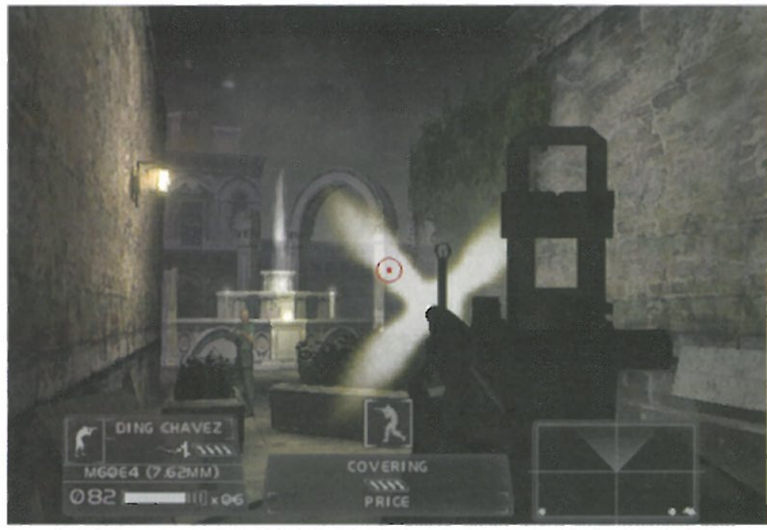
Gráficamente el juego dispone de un fluido motor gráfico basado en el del aclamado *Splinter Cell*, que muestra con todo lujo de detalles unos escenarios muy bien recreados, aunque como nota negativa, con pocos elementos interactivos. Es decir, si disparas a un monitor de televisión o a una lámpara, el efecto será el mismo que si lo haces contra una pared... un agujerito y listo. El modelado de los personajes estará también muy cuidado, con increíbles y variadas animaciones que huyen de los típicos movimientos predefinidos que se ven en otros juegos.

El juego utiliza el motor gráfico de Splinter Cell, que muestra con detalle los escenarios



Enemigos de nivel

Precisamente uno de los puntos más fuertes de este juego será el



Lo malo de luchar en escenarios urbanos es que no te puedes parar a admirar el paisaje.







Comando a distancia



Pues sí amigos, podréis jugar *on-line* con hasta siete jugadores más de todo el mundo gracias a los tres modos multijugador diferentes que se presentan para el juego a través de Internet, con escenarios exclusivos incluidos. Las contiendas de cuatro contra cuatro alargarán notablemente la diversión de este título, siendo uno de los puntos que más atención merecen y que te desgranaremos cuando este juego se ponga "En Órbita". Si no dispones de adaptador de red no te preocupes porque, aunque la experiencia no será la misma, siempre podrás participar en partidas de dos jugadores a pantalla partida, aunque eso sí, el amigo lo pones tú, que Tom Clancy no es una agencia de contactos.



¿Qué hacéis apuntanto ahí? ¡Que la cabeza de alce ya está muerta, cazurros!



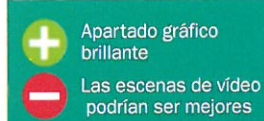
Los malos siguen con la fea costumbre de ponerse puntos de mira rojos encima...

buen trabajo que el equipo de Ubi Soft Shangai ha hecho con la IA de los enemigos. No, tampoco es para darles el premio Nobel, pero la verdad es que utilizarán tácticas bastante coherentes y no atacarán siempre todos de la misma forma, lejos de otros juegos en los que parecen suicidas sin ningún tipo de intuición.

También es remarcable el número de niveles del juego en el modo *off-line*, ya que a los 14 presentes en la reciente conversión de X-Box, se ha añadido uno nuevo y exclusivo ambientado en Trieste (Italia). De todas formas, al menos los primeros que hemos podido probar, no son excesivamente largos, por lo que el juego para un único jugador puede quedar algo corto.

Por otro lado hay que valorar positivamente la adaptación del control para el pad de nuestra PS2, que permitirá controlar a la perfección los movimientos y los disparos con el habitual sistema que combina los dos sticks analógicos.

A los 14 niveles de la versión para X-Box se ha añadido uno exclusivo que tiene lugar en Trieste


Apartado gráfico brillante

Las escenas de vídeo podrían ser mejores

Mira que tengo entre mis manos...





Aunque en cada juego dispondremos de dos tipos de armas para combinar (normalmente dos armas de fuego dos granadas) el arsenal disponible en *Rainbow Six 3* es considerable. Y lo mejor es que tendrás que usarlo según el tipo de misión (por ejemplo, si es necesario usar el sigilo deberás usar fusiles de francotirador o pistolas con silenciador). Por cierto, en los tiempos de carga se te informará de las características de las armas.



► PARA SUMERGIRSE CORRECTAMENTE EN LA TRAMA ARGUMENTAL dispondremos de numerosas escenas de vídeo dirigidas por Marco Brambilla, el director de *Demolition Man*, que nos introducirán en cada una de las misiones que vayamos a realizar. No os perdáis la espectacular escena que sirve de introducción al juego, que cuenta con un final un tanto inesperado a la par que cruel.






Arriba podéis ver la "visión nocturna" de Kain cuando vuelve a la redacción tras tomar algo en el Bar Budo.





► COMO VIENE SIENDO HABITAL EN ESTE TIPO DE JUEGOS, *Rainbow Six 3* tendrá un sistema de reconocimiento de voz, con el que podremos dar las órdenes al resto del equipo y comunicarnos con el resto de jugadores en el modo *on-line*. Por tanto todos aquellos que dispongan ya del Headset que acompaña al *Socom*, podrán encontrar otro juego con el que utilizarlo.

¿El fin del romance?

Samurai Warriors

Koei cambia de historia, cambia de época y cambia de país... lo que no cambia es la dinámica de este nuevo título que encantará a los fanáticos de *Dynasty Warriors*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Omega Force**
Editor **Koei**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

Pues sí, como nuestro bienamado redactor Kain (tan harto de hablar de Liu Bei y Cao Cao que casi toma copas con ellos en sueños) había pedido en innumerables ocasiones, la compañía nipona por fin se ha decidido a dejar descansar al inefable *Romance de los Tres Reinos*, y ha trasladado la historia de este nuevo título al Japón feudal. Pero no os engañéis, el juego tiene un trasfondo histórico igual de marcado:

Estamos en el año 1467 y el poder del Shogunado Ashikaga toca a su fin, lo que provoca una serie de guerras civiles para usurpar el poder de las islas niponas. Es el periodo conocido como Sengoku, ideal para que surjan héroes... y para ambientar un juego de Koei. El personaje principal del juego será Sanada Yukimura, el líder de una banda de samurais y ninjas de élite que intenta poner orden en tan convulso momento histórico.

El cambio de argumento se deja notar en muchos aspectos, como por ejemplo en los nuevos escenarios que recorreremos, que recrearán episodios históricos reales, como las batallas de Okehazama y Kawanakajima, aunque sin duda el entorno más original de los que hemos podido ver es el del Castillo de Osaka, una fortaleza por cuyas salas y pasillos combatiremos (una buena manera de ahorrarse la niebla típica de los escenarios abiertos de *Dynasty Warriors*, sin duda). Además, cambiarán el aspecto y el modo de actuar de los enemigos, más que nada porque son ninjas y samurais en lugar de soldados chinos. Pero el cambio más original recae sobre las armas que llevarán: habrá abundancia de *katanas* y *shurikens*, por supuesto, pero también encontramos otras

El personaje principal del juego será Sanada Yukimura, el líder de una banda de ninjas y samurais de élite

Aunque lo parezca por la pose, este chico no esta jugando al golf con los malos...

Exprimiendo la historia

Si nos ponemos tan pesados con el cambio de argumento en este juego es porque conocemos tan bien a los protagonistas de el *Romance de los tres Reinos* que casi los invitamos a casa por Navidad. Aquí tenéis una lista de las sagas y juegos basados en ella. Si echáis cuentas, veréis que salen 18 y dos extensiones. Casi nada



Dynasty Warriors

La serie basada en elegir un personaje y pegarse con los soldados del bando enemigo en mitad de batallas épicas. Consta de cuatro títulos (más dos extensiones para los dos últimos) que no se caracterizan por las innovaciones introducidas entre ellos, la verdad. Algún nuevo decorado y poco más



Kessen

Una calidad gráfica y una importancia de los generales al mando de las tropas similar a la del título anterior, pero trasladando la historia al género de la estrategia. Sólo se han realizado tres episodios, lo cual es bastante raro teniendo en cuenta que eran títulos con calidad de sobra. El último no ha llegado a Europa.



Dynasty Tactics

Esta saga cogió el testigo de *Kessen*, aunque dando otra vuelta de tuerca hacia la estrategia más pura. Los generales perdían su importancia a favor del posicionamiento de las tropas y del trabajo logístico fuera de las batallas. También van dos episodios, y se cuentan entre los mejores juegos de estrategia del catálogo de la PS2.



Romance of the Three Kingdoms

En la sección Cuenta Atrás del número pasado ya os hablamos del primer título de esta saga estratégica que ha llegado a Europa. Inmóvil, con gráficos pretéritos y mucho más basada en leer que en actuar, no creemos que al público del viejo continente le entusiasme mucho.







Nos preguntamos si les derriba el arma de este personaje o el susto de verle la cara.



Los que decían que la gimnasia artística no servía para nada tendrían que ver a esta chica.

armas más extrañas, como el *kusarigama*; una cadena provista en su punta de una hoja curvada que hará estragos entre los enemigos.

Por desgracia, el cambio histórico no va a suponer una revolución en la parte jugable, que conservará toda la esencia de la saga. A parte del principal protagonista, serán seleccionables otros cinco personajes desde el inicio (y una cantidad ingente que se desbloquearán a medida que avancemos en el juego). Dichos guerreros podrán atacar a sus enemigos con diversos combos de golpes más o menos poderosos, aparte de poder usar armas de larga distancia y un poder especial recargable que recibe el nada original nombre de Musou. En resumen que en lo que a sistema de juego se refiere las innovaciones van a ser tan escasas como las de la nueva etapa del *Un Dos Tres.*, aunque aquí por lo menos no te obligan a pagar un libro cada semana..

Los desarrolladores aseguran haber incluido más de 500 misiones y 90 escenarios

Lo que nadie echará en falta serán horas de juego, ya que los desarroladores aseguran haber incluido más de 500 misiones y 90 escenarios, además de las hordas de enemigos made in Koei (a las que nos enfrentaremos con la única compañía de unos suboficiales que siguen muriendo con una facilidad indignante) y escenas de vídeo de impresión. En resumen, una buena oportunidad de poner al día una gran saga de *beat'em-ups* que corre el riesgo de estancarse.



▶ LO CIERTO ES QUE NO ES LA PRIMERA VEZ QUE KOEI LANZA UN JUEGO que aprovecha de forma descarada el sistema de control de ***Dynasty Warriors*** con un argumento diferente. Ya hizo algo parecido con ***Mystic Warriors***, una especie de ***Dynasty Tactics*** para niños que (que sorpresa) tomaba su argumento de un popular relato mitológico Chino

+ ¡Cambian los personajes!
− ¿Habrá otras innovaciones?

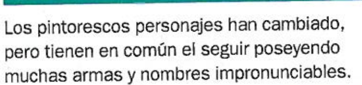





▶ UNA DE LAS MAYORES SORPRESAS QUE NOS HA DADO *SAMURAI WARRIORS* es que uno de sus personajes seleccionables es Hattori Hanzo un poderoso ninja basado en un personaje real que es la mar de popular en Japón. Tuvo su propia serie de televisión y aparece en videojuegos como ***Samurai Shodown***







Los pintorescos personajes han cambiado, pero tienen en común el seguir poseyendo muchas armas y nombres impronunciables.



Bomber(*ro*) Man

Firefighter F.D. 18

Konami prepara uno de los juegos de acción más originales que nos hemos echado a la cara en los últimos meses, y es que su protagonista disparará... agua

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **2004**

Adoptaremos el papel de Dean McGregor un veterano bombero (sí, habéis leído bien pone bombero) que deberá resolver una serie de misteriosos incendios que están asolando su ciudad y para los que no parece haber culpable. Dichos incendios se sucederán en lugares tan dispares como túneles infestados de coches u edificios de oficinas, donde el bueno de Dean deberá rescatar siguiendo un orden establecido a una serie de víctimas atrapadas por las llamas.

Para llevar a cabo su misión contará por supuesto con una manguera la mar de chula con la que atacar el fuego. Dicha manguera se podrá mover en todas direcciones e incluso funcionar de dos maneras : chorro continúo y spray.

Pero calma, queridos lectores. Por supuesto que luchar contra incendios no será el único cometido de nuestro heroico *apagafuegos*. Deberá esquivar llamas y escombros que se desprenderán del techo y la paredes, abrirse caminos gracias a su hacha (o eliminar algún obstáculo menos "inmóvil" con ella) e incluso utilizar su cuerda para superar situaciones de peligro.

Luchar contra incendios no será el único cometido de nuestro heroico *apagafuegos*

Aunque el concepto parece un poquito marciano (sobre todo porque habrá incendios que actuarán como jefes finales... como si estuvieran vivos, vamos), parece que el juego tendrá calidad técnica de sobra, y además una historia llena de quiebros y situaciones interesantes. Hace falta ver si será divertido de jugar.



Acción original

No parece muy variado



Ahí donde lo véis, nuestro bombero es todo un tío, que lo mismo lucha contrar el fuego que atiende a una periodista de buen ver.



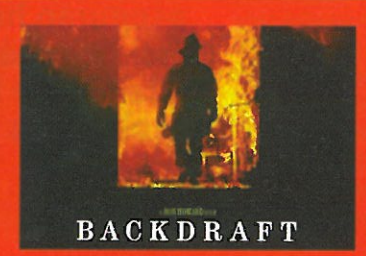


Aunque pueda parecer lo contrario, los incendios de este juego actuarán como auténticos enemigos vivientes.



¡Marchando otra lección de cine!





Eso de convertir a los bomberos en héroes de acción no es nuevo, y los guionistas de Hollywood ya lo habían utilizado en diversas ocasiones. Una de las más famosas fue *El Coloso en Llamas*, una de las películas más representativas del llamado cine catastrófico que recuperaba a actores ya maduritos como Paul Newman o Steve McQueen. Pero sin duda las mayores similitudes las encontramos con *Llamaradas*, película de 1991 en la que unos valerosos bomberos debían investigar quien estaba detrás de una serie de incendios provocados... pura coincidencia, sin duda.



▶ **AUNQUE TENGA UNA HISTORIA MUY ORIGINAL, Y PERSONAJES DEFINIDOS,** el protagonista principal de *Firefighter* será el propio fuego; y es que Konami lo ha hecho hiperrealista, no sólo en el aspecto sino en su forma de comportarse en cada situación.





Sufro *bucho*

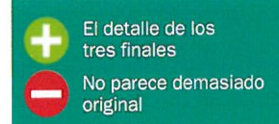
The Suffering

Hace unos meses ya os presentamos este juego, que nos pone en la piel de un presidiario que debe batirse el cobre con las almas en pena de los convictos que en ella murieron

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Surreal Software**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Mayo**

Con el paso de los meses hemos ido conociendo nuevos detalles sobre el juego y su misterioso protagonista Torque, un recluso que al principio del juego se nos presenta como una verdadera incógnita: no sabemos si es malo como la tiña o un pedazo de pan acusado injustamente. Será nuestra actuación en el juego la que delimite la personalidad del personaje, y así acabaremos obteniendo uno de los tres finales con que cuenta el juego: si nos dedicamos a asesinar a todos los personajes "vivos" que vayamos encontrando acabaremos como asesinos despiadados, mientras que si los protegemos todo lo que podamos conseguiremos demostrar que es un buen chico (e incluso demostrar que no cometió el crimen por el que fue condenado). A nivel jugable, *The Suffering* tiene poco que ver con el *survival horror*. El juego se enclava directamente en el género de la acción en tercera persona. O en primera, según elijamos, ya que podremos escoger cualquiera de las dos vistas y movernos con total libertad. Además contaremos con diez armas para librarnos de los 12 macabros tipos de monstruos que intentarán masacrarnos. El problema es que el juego parece quedar en medio de demasiadas cosas, lo que hace que el control sea demasiado brusco y los sustos poco efectivos... Veremos si en la versión final se arreglan estos defectillos.

A nivel jugable el juego se acerca más a la acción en tercera persona que al *survival horror*


El detalle de los tres finales
No parece demasiado original


"Gracias a mi bonito modelo de camiseta imperio, seguro que acabo ligando cuando consiga escapar de este lugar."

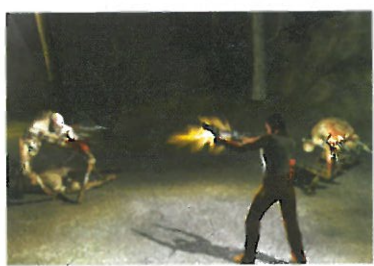







Cuando Torque se enfada tiene peor aspecto que un concursante de *La Isla de los Famosos*.





Entre monstruos anda el juego

En un título en el que hasta el protagonista se puede transformar en una bestia salvaje (cuando su indicador de rabia crece lo bastante) es evidente que los monstruos tendrán una gran importancia. Y si éstos representan el alma de los habitantes de la prisión donde murieron, para que os vamos a contar:



Ensartado a jeringuillas

De su cuerpo surgen extrañas inyecciones con un líquido fosforescente que, desde luego, no parece ser ningún tipo de antibiótico. Lo peor es que con ellas intentan atravesar a nuestro... ¿héroe?. Así que ya sabéis, a protegerse tocan si no queréis acabar con ese aspecto tan poco favorecedor.



Tanque andante

Su espalda es un hervidero de cañones y armas de fuego de todo tipo. Y lo peor es que el amiguito puede usarlas para tirotear a Torque desde largas distancias... La pregunta es... ¿dónde tiene metida la munición? ¿Es qué acaso come balas el animalito? En cualquier caso, es muy peligroso.



Capitán Garfio

En lugar de extremidades tiene cadenas acabadas en garfios afilados, con las que puede realizar terribles ataques a distancia con la intención de decapitar un poquito a nuestro protagonistas. Casi preferimos no preguntarnos de que murieron los que ahora son monstruos de este tipo.

¿Policías cuentachistes o cuentachistes policías?

Dos Policías Rebeldes 2

Como buena película de éxito (aunque ésta mucho éxito no es que haya tenido) *Dos Policías Rebeldes 2* tiene su videojuego. Y la calidad del mismo es similar a la media...



Está visto que los malos de videojuego no respetan ni la sagrada hora del desayuno.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Blitz Games**
Editor **Empire**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **¡Ya!**

Pero en el caso de este *Dos Policías Rebeldes 2* hay algunos detalles que nos permiten albergar ciertas esperanzas de que el juego sea salvable. Para empezar no cuenta precisamente el argumento de la película, sino que nos sitúa un tiempo después de que la pareja de policías afroamericanos más chistosa del cine se cargue al narcotraficante Johny Tapia (que en la peli interpretaba Jordi Mollá). Pero el argumento del juego, para que nos vamos a engañar, también se basa en cazar a narcotraficantes y macarras varios.

El título se enmarca en el terreno de la acción en tercera persona a lo *Syphon Filter*, pero tomando "prestados" elementos de muchos juegos, como la capacidad de disparar parapetados de *Kill.Switch* o el bloqueo de blancos que nos permite esquivar de *True Crime*. Pero también podremos perdonar la vida de nuestros patitos de feria particulares disparando a sus armas en lugar de a ellos, con lo que conseguiremos desarmarlos sin derramar sangre. De todas formas, estaría bien que los desarrolladores pulieran un poco el control antes de sacar el juego a la calle, porque por lo que hemos podido ver hasta ahora tantos elementos diferentes hacen que los personajes sean menos manejables que un Globo aeroestático pinchado.

Toma prestados elementos de otros juegos, como el bloqueo de blanco o el disparo parapetado


Intentar hacer un juego con cara y ojos

Como no mejore el control...











▶ POR SI HABÍA POCOS PARECIDOS RAZONABLES CON OTROS TÍTULOS, el tutorial de este juego sucede en una galería de tiro, igual que las lecciones que recibía Nick Kang al inicio de *True Crime: Streets of L.A.*

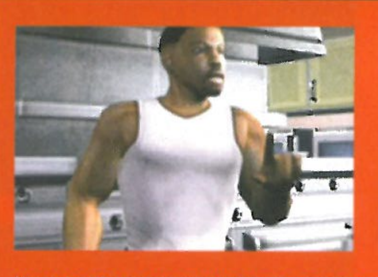








¿Dónde están los protagonistas?





No es la primera vez que lo vemos, pero sí una de las más extrañas. Los protagonistas de *Dos Policías Rebeldes 2* versión videojuego tienen un parecido bastante escaso con sus *alter-egos* reales , Will Smith y Martin Lawrence. Eso se nota en diversos detalles, pero quizá el principal sea que los dos son exactamente iguales y sólo cambia la ropa que llevan. La pregunta es: ¿eso se debe a la impericia de los desarrolladores o es que no había dinero para pagar derechos de imagen a los actores? Seguramente el tiempo lo dirá.

¡Volare uoh uoh!

Airforce Delta Strike

No todas las sagas de Konami son patrimonio exclusivo de Playstation 2 y los *Airforce* son un buen ejemplo de ello, ya que hasta ahora sólo habían aparecido en Dreamcast y X-Box

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Por determinar**

El próximo episodio visitará por fin la negra de Sony, y os podemos decir que lo esperamos con bastante expectación, ya que cuenta con un argumento sugerente (y algo *rarito*, la verdad), una gran importancia de los personajes y, como no, muchos, pero que muchos, aviones.

En un futuro no muy lejano (y es que todos los arcades aéreos suceden en un futuro próximo, amigos) la tierra está asediada por una malvada organización extra-terrestre. y como estos alienígenas en particular no están tan modernizados como los de *Independence Day*, para combatirlos bastará con un escuadrón de aviadores llamado algo así como Caballeros del Ala Azul... sin comentarios... El caso es que para su defensa contarán con más de 130 modelos de aviones (la mayoría desbloqueables, por supuesto) lo que significa que la inmensa mayoría de aeronaves de combate existentes tendrán su versión virtual en el juego.

La mayoría de aeronaves de combate existentes tendrán su versión virtual en el juego

Lo curioso del caso es que no todos los pilotos seleccionables podrán usar todas las aeronaves, sino que se estructurarán en grupos que dispondrán de su propio repertorio de juguetes destructivos. *Airforce* tiene una pinta estupenda, ahora sólo queda por ver si ese "estupenda" se traduce por "aceptable" o por "excelente".



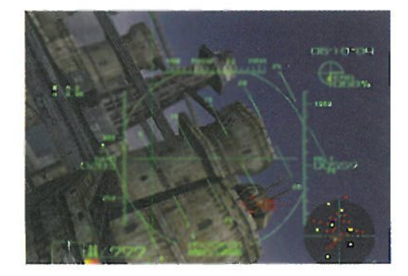
Konami siempre es una garantía

La competencia es terrible











Como el gracioso del piloto se siga acercando tanto a los barcos, el enemigo le va a poder derribar a base de escupitajos...



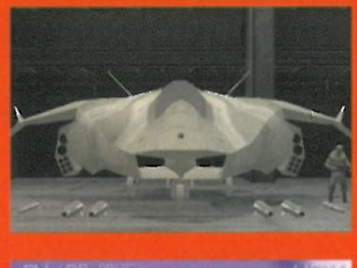
¡A ver!, ¡póngase a la cola!

Airforce Delta Strike se suma al respetable catálogo de juegos que, con mayor o menor acierto, han asaltado el trono de ese título que la mitad de los redactores de PlanetStation siempre menciona como uno de los cinco mejores títulos de PS2 y que responde al nombre de *Ace Combat 4: Distant Thunder*



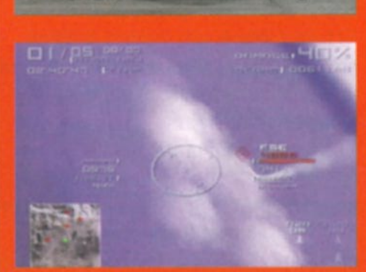
Lethal Skies

Hasta el momento y si Konami no lo remedia, el alumno aventajado. Era más realista que otros juegos en detalles como que los aviones solo llevaban cuatro o cinco misiles de cada tipo y no decenas, pero el control de los pájaros ni se acercaba al de *AC4*.



Dropship: UPF

Como su propio nombre indica el juego no sólo se basaba en bombardear y destruir, sino que casi la mitad de su desarrollo obligaba a transportar y recoger tropas, vehículos y suministros. Tan original planteamiento no se vió recompensado con el éxito...



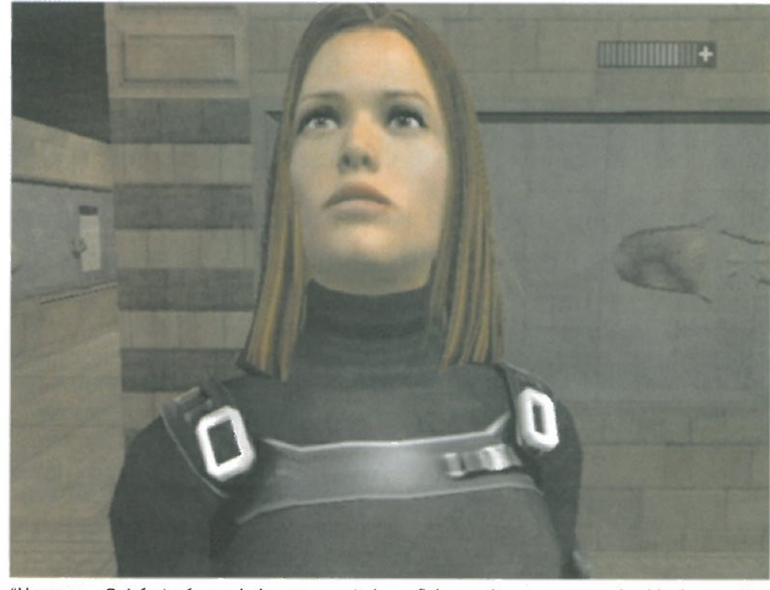
Top Gun: Combat Zones

Cuando apareció el primer título de esta saga casi cinematográfica (y para aclarar, no, Tom Cruise no salía por ningún lado) nos pareció un juego bastante valioso... hasta que su majestad *Distant Thunder* encendió motores y dejó atrás a toda la competencia

Espionaje femenino

Alias

Tras el éxito de *Alias* en la televisión norteamericana, Acclaim ha puesto toda la carne en el asador para ofrecernos un juego de acción y espías con toda la ambientación de la serie



"Hummm... Quizás tenía que haberme puesto los reflejos caoba, que me quedan ideales, oye"

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Acclaim S. Cheltenham**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

No es habitual que los juegos basados en licencias cinematográficas o series de televisión sean productos de calidad aceptable, aunque por suerte de vez en cuando llegan títulos que no hacen sonrojar a sus creadores. Éste es el caso de *Alias*, un juego de acción en tercera persona que, aparte de mezclar en su coctelera jugable numerosas influencias videojueguiles, se beneficia de contar con una de las protagonistas femeninas más bellas y carismáticas de la televisión americana actual: Jennifer Garner.

Aparte de ella, lo más destacable del juego es su apartado gráfico, que brilla por el buen trabajo realizado en el modelado y la animación de los personajes, así como por unos escenarios muy bien diseñados. Además, el motor gráfico del juego aguanta sin problemas su frenético desarrollo, aunque deberemos aguantar cargas en medio de los escenarios, algunas de las cuales suceden inexplicablemente en medio de un pasillo (¿no podían esperar a una puerta como en otros títulos?). Debemos mencionar también la posibilidad de mover y centrar la cámara a nuestro antojo, ideal para ver desde el mejor ángulo el transcurso de nuestra peculiar aventura de espionaje.

Alias está dividido en seis misiones diferentes que nos llevaran por distintas partes del mundo. Aunque puedan parecer pocas, hay que dejar claro que estas fases son largas y dan de sí lo suficiente para satisfacer a los que inviertan su dinero en este juego. Todas ellas consisten básicamente una combinación de elementos de infiltración (con movimientos de sigilo y ataques mortales por sorpresa incluidos), acción a raudales con luchas en las que dispondremos de algunas armas contundentes que van desde una porra a una sartén, y muchos, muchísimos puzzles un tanto sencillotes. La mayoría de ellos los deberemos solucionar utilizando artilugios tecnológicos que amablemente nos han cedido nuestros superiores: duplicadores de huellas para poder acceder a mecanismos de abertura de puertas, un módem remoto que nos permitirá desbloquear terminales informáticos, o una simple ganzúa para abrir alguna que otra cerradura.

La mayoría de los puzzles se resuelven mediante artilugios tecnológicos que nos ceden nuestros jefes

Pero, siempre suele haber peros...

Si hasta ahora sólo hemos alabado las virtudes de *Alias*, también hay que reconocer sus fallos: el sistema de lucha es francamente mediocre. Cuando nuestra protagonista Sydney se enfrenta a sus oponentes puede usar sus propias patadas y puñetazos o bien armas contundentes, que encuentra por los escenarios o recoge





▶ PARA EL DOBLAJE DEL JUEGO SE HAN UTILIZADO LAS MISMAS VOCES que se escuchan en el doblaje original en castellano de la serie de televisión. Las voces de Nuria Trifol, Eduard Farelo, Xavier Fernández o Claudi García son algunas de las que podremos escuchar también en el juego. Las voces originales en la versión en inglés han sido puestas por los propios actores de la serie, Jennifer Garner incluida.





La nueva vida de Sidney



Aunque en las primeras temporadas de *Alias* su protagonista, Sydney Bristow, tenía que ejercer como agente doble a caballo entre la organización criminal SD-6 y la CIA, el juego que va a llegar a nuestro país está situado en la línea temporal actual en los Estados Unidos. Vamos, que ahora Sydney ya no trabaja a dos bandas, sino que *curra* a tiempo completo para la CIA, para los que tiene que atravesar el mundo de cabo a rabo intentando desbaratar los planes del malvado Alvin Sloane, precisamente su jefe en el SD-6... y que le tiene a la *prota* un cariño especial. En serio.







En algunos momentos la pantalla se partirá para poder ver las acciones de los enemigos.

de los enemigos vencidos. Hasta aquí bien, pero el control es algo confuso y brusco, respondiendo a menudo de forma lenta al control del *pad*, lo que provoca que a veces demos más patadas al aire que a nuestros contrincantes. Por otro lado se ha pretendido que las armas de fuego tengan un papel secundario en nuestra misión, por lo que cuando recojamos una tendremos un número tan limitado de balas (y no, no se pueden recargar) que no bastarán ni para acabar con un par de enemigos más. En fin, que este tema se lo podrían haber trabajado mejor para conseguir un título más notable, a pesar de que *Alias* tiene un nivel más que notable.

Las armas de fuego tendrán una misión secundaria en las misiones, y no se podrán recargar

- Doblaje de lujo
- Buen apartado gráfico
- La serie no es muy conocida en España
- Control en los combates mejorable

AMBIENTACIÓN Las representaciones de todos los personajes de la serie es perfecta.	9
GRAFICOS Buenos escenarios y animaciones y una cámara muy móvil.	8,5
JUGABILIDAD La dificultad está muy bien ajustada, pero el control es mejorable.	7,5
DURACIÓN Sólo seis misiones, aunque bastante largas.	7
VIDILLA Una vez finalizado el juego, el únic aliciente es buscar planos cortos.	6

Apartado técnico excelente para un juego con un atrayente hilo argumental. **8,5**



Te gustará si te gustan... ***Mission Impossible: Operation Surma*** y ***Splinter Cell***

Vaya cara





El trabajo realizado con la animación y el modelado de los personajes es francamente soberbio, especialmente con Sydney, nuestra bella protagonista. El escultural cuerpo de Jennifer Garner permanece exuberante en este videojuego, incluyendo un montón de detalles y un realismo asombroso incluso en las distancias cortas, cuando otros juegos muestran imperfecciones. Como muestra un botón: aquí tenéis a Jennifer jugando con su propio *alter ego* digital y una imagen del título en la que vemos un primerísimo plano de nuestra protagonista. El parecido, desde luego, es más que razonable.





Tú y yo estamos conectados

.hack//Infection

Gracias a Atari podemos disfrutar de la serie *.hack*, una de las sagas más populares de Japón y además una de las propuestas roleras más originales de los últimos años

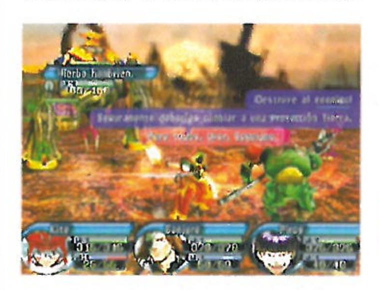
Plataforma **PS2**
Género **Action-RPG**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **CyberConnect2**
Editor **Bandai**
Distribuidor **Atari**
Precio **59,95 euros**

La primera vez que uno pone sus manos sobre este *.hack//Infection*, es fácil que su concepto de juego te deje más descolocado que un quiebro de cintura de Ronaldinho. Y es que por muy acostumbrado que estés a los *Final Fantasy*, *Breath of Fire*, *Baldur's Gate: Dark Alliance* o cualquier saga rolera común y corriente, encontrarte con un título cuyos primeros compases debes pasarlos leyendo e-mails, noticias y sobre todo indicaciones de un foro en una especie de versión futurista de Windows te puede hacer pensar: "Dios mío, ¿dónde me he metido?".

Pero si no te dejas asustar fácilmente y le das una oportunidad a este primer capítulo de la saga *.hack* (y, sobre todo, si asumes que en el mundo rolero hay vida más allá de la espectacularidad y el dramatismo al límite de los *FF*), te aseguramos que vas a encontrarte con uno de los RPG's más refrescantes, interesantes y divertidos que han aparecido en nuestro país en los últimos años. No sólo por la originalidad que le dan ser un juego dentro de un juego (que no juego dentro de un "huevo", que a Holybear le chiflan los Kinder Sorpresa y está a la que salta) y además una especie de simulación de juego *on-line*, sino sobre todo por la capacidad de los programadores de hacer creíble el mundo de *The World*, el videojuego donde se supone que ocurre toda la trama.

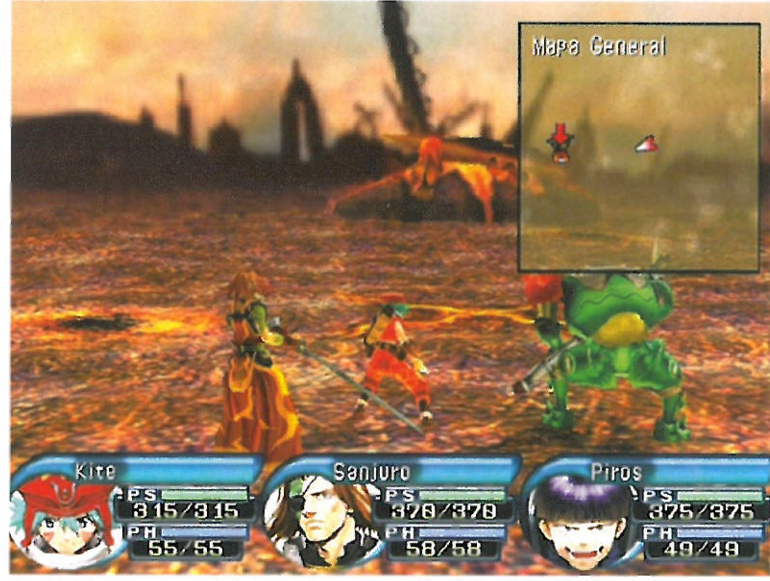
Es uno de los RPG's más refrescantes, interesantes y divertidos aparecidos en nuestro país

Precisamente es esa facilidad para sumergirnos en el mágico mundo de *.hack* lo que nos hace relativizar la liviandad de la trama de este primer capítulo. Quizá sea porque intenta ser la "presentación oficial" de los protagonistas de la saga y los programadores han preferido desarrollar a los personajes antes de hacer avanzar el argumento, pero tampoco importa: una vez estás atrapado por el carisma del mundo de *Infection*, no podrás dejarlo.


No, amiguetes, esto no es un debate electoral. Es que en los combates de *Infection* hay mucho diálogo.

Combates aleatorios, no gracias

Sin duda, uno de los grandes puntos fuertes de la serie *.hack* es su impresionante sistema de combate, que se adentra en el terreno del *action-RPG* a lo *Dark Chronicle* (incluyendo el hecho de que sabremos dónde



"Oye Patxi, ¿no crees que te has pasado un poco subiendo la calefacción?"







¡Oh Dios mío! ¡Gillian y sus "plazos de entrega" se han reencarnado en el *prota*!



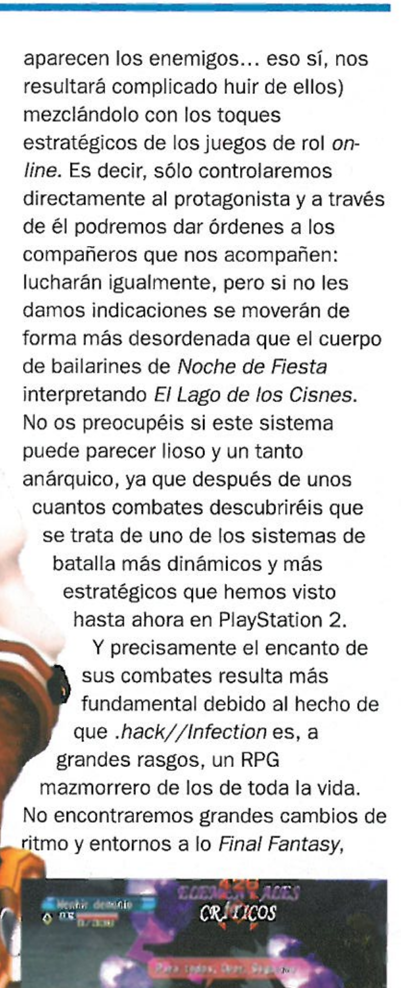
¿Eso de que el héroe vaya "pegando infecciones" por ahí no es un poco... guarrete?


Tranquilos, no es que los héroes de *.hack* hayan comido fabada asturiana: sólo están recibiendo unos podercillos adicionales.





► **UNO DE LOS TOQUES MÁS DIVERTIDOS EN *.HACK//INFECTION*** es la posibilidad de intercambiar e-mails con nuestros compañeros de mazmorra más habituales (aunque sólo podremos responder escogiendo entre tres respuestas que nos otorga el juego, tampoco penséis que es como usar Hotmail...). De vez en cuando serán mensajes importantes, pero por regla general versarán sobre temas tan "interesantes" como los deportes, el precio de la comida o el instituto. Real como internet mismo, querido lectores.



aparecen los enemigos... eso sí, nos resultará complicado huir de ellos) mezclándolo con los toques estratégicos de los juegos de rol *on-line*. Es decir, sólo controlaremos directamente al protagonista y a través de él podremos dar órdenes a los compañeros que nos acompañen: lucharán igualmente, pero si no les damos indicaciones se moverán de forma más desordenada que el cuerpo de bailarines de *Noche de Fiesta* interpretando *El Lago de los Cisnes*. No os preocupéis si este sistema puede parecer lioso y un tanto anárquico, ya que después de unos cuantos combates descubriréis que se trata de uno de los sistemas de batalla más dinámicos y más estratégicos que hemos visto hasta ahora en PlayStation 2.

Y precisamente el encanto de sus combates resulta más fundamental debido al hecho de que *.hack//Infection* es, a grandes rasgos, un RPG mazmorrero de los de toda la vida. No encontraremos grandes cambios de ritmo y entornos a lo *Final Fantasy*,

Estooo, Crazy Spify, ¿podrías dejar de fumar delante de la pantalla? Que luego mira cómo salen las capturas, llenas de humo...

La magia de los combates

El sistema de combate de la saga *.hack* hace que la mayoría de los enfrentamientos se reduzcan a choques de magias elementales. Éstas son las que podéis encontrar.



Fuego vs. Agua

Quizá uno de los choques elementales más clásicos del género rolero. Y es que no hay nada mejor para reducir a un enemigo marítimo que un ataque de ésos muuuy calentitos que haga que su parte acuática se ponga hirviendo y acabe echando humo... o vapor, según se mire.



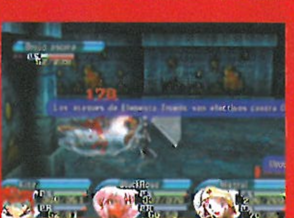
Tierra vs. Madera

Puede no parecer muy espectacular, pero en este juego, estos enfrentamientos sí suelen serlo. Para que la madera se pudra lo mejor es la tierra, que poco a poco va absorbiendo sus nutrientes; a su vez, la tierra va alimentando sin querer a la madera. ¿Quién dice que los RPG's no son instructivos?



Trueno vs. Oscuridad

Aunque parezca surrealista, si lo pensáis tiene su lógica: los truenos iluminan la oscuridad más absoluta, y la oscuridad apaga el poder de los truenos. O algo así... El caso es que en *.hack* estos dos elementos son opuestos y tendremos que usar el uno contra el otro.

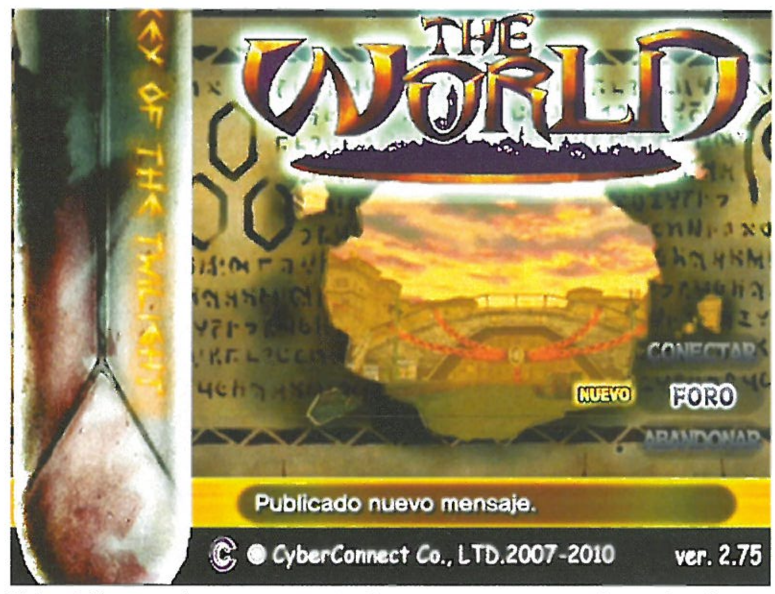


Físico vs. Cualquiera

Si estás harto de elementales, opuestos y demás, siempre puedes recurrir al viejo método del jarabe de palo: es menos palomitero, vale, pero también muy efectivo. Y además, para eso han llenado el juego de espadas, hachas, cuchillos y demás cosas de matar, ¿no?



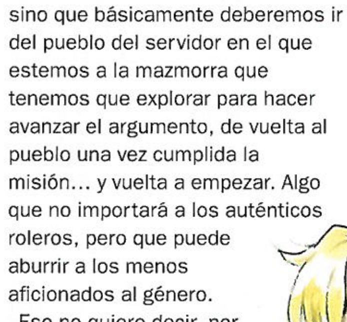
¿Una chica con forma de conejo? Eeehm... Mejor nos abstenemos de hacer chistes.



Visto así el juego puede no parecer muy atractivo, pero os aseguramos que hay mucho más...

sino que básicamente deberemos ir del pueblo del servidor en el que estemos a la mazmorra que tenemos que explorar para hacer avanzar el argumento, de vuelta al pueblo una vez cumplida la misión... y vuelta a empezar. Algo que no importará a los auténticos roleros, pero que puede aburrir a los menos aficionados al género.

Eso no quiere decir, por supuesto, que *.hack//Infection* se limite a hacernos ir de mazmorra en mazmorra. También encontraremos minijuegos y *side quests* que romperán un poco la repetitiva estructura del juego, desde el intercambio del objetos con otros jugadores a los enfrentamientos a carrera limpia con los Reyes Gob... unas disputas más surrealistas que un romance entre Brad Pitt y la Pantoja, pero tremendamente divertidas ¡y más difíciles de lo que parecen!

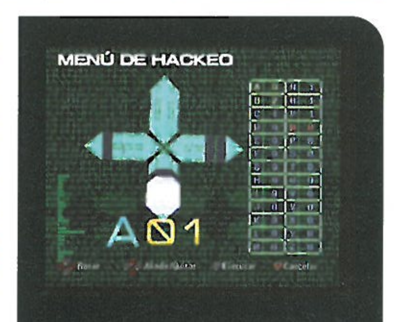


Rol en primera persona

Lamentablemente a algunos jugones puede echarles un poco para atrás el nivel técnico conseguido por CyberConnect2 para este título, en el que pesan más de la cuenta los dos años transcurridos

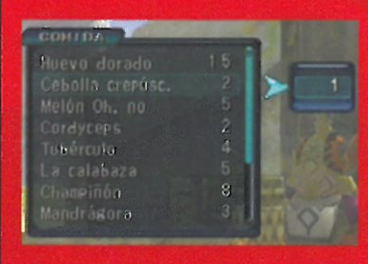


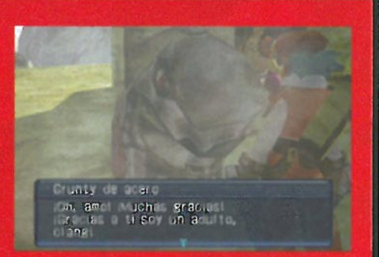




▶ NO TODOS LOS NIVELES SERÁN ACCESIBLES DESDE EL PRINCIPIO: algunos son "zonas protegidas" que deberemos *hackear* gracias al brazalete del protagonista. Para ello necesitamos una serie de núcleos de virus que deberemos absorber de los enemigos durante los combates, encajándolos después en una especie de puzzle giratorio. Sencillo, pero algo pesado.

Ahí viene la piara





Una vez lleguemos al segundo servidor al que tendremos acceso en *.hack//Infection*, encontraremos un criadero de *gruntys*, unos animales mezcla de cerdo y vaca considerados sagrados en *The World*. Siempre que nos interese, podremos "adoptar" un bebé *grunty* y darle de comer más o menos aquello que nos pida: cada alimento que le proporcionemos le dará unos u otros atributos. Cuando crezca hasta llega a adulto no sólo podremos intercambiar objetos con él, sino que además nos dará una flauta gracias a la que podremos llamarle cuando estemos en campo abierto, permitiéndo movernos sin tener que enfrentarnos a ningún enemigo.



"¿Que si me gusta ser el prota de *Infection*? ¡Y tanto! ¡Que me Kite-n lo *bailao*!"

desde el lanzamiento de *Infection* en Japón. Los modelados de los personajes son más bien sencillos y los entornos, además de parecidos, tienen un efecto distorsionante en los fondos para "disimular" que son más simples que el currículum de Jesulín de Ubrique. No obstante hay que ser justos y reconocerles a los desarrolladores de este título dos grandes logros: uno, que la cámara no sólo sea rotable 360º, sino que además podamos alejarla y acercarla con gran precisión: y el segundo, y quizá el más espectacular, es que disponemos de una vista en primera persona con la que no sólo podemos desplazarnos por todo *The World* sino incluso ¡combatir! Lástima que sea un poco incómoda para ello.

Disponemos de una vista en primera persona con la que poder desplazarnos y combatir

Es de agradecer, además, que un juego con tantísimo texto como esta primera parte de *.hack* haya sido traducido completamente al castellano. Por supuesto habría sido mejor que hubiera contado también con voces en nuestro idioma, pero el hecho de poder escoger entre las voces originales en japonés y el doblaje americano (eso sí, os recomendamos la opción nipona: esas voces chillonas y sobreimpostadas a lo *Dragon Ball* son de lo más descacharrante) sirve como una leve compensación. La verdad es que las aproximadamente 25 horas de juego que proporciona este *.hack//Infection* resultan bastante escasas para el precio por el que va a llegarnos a nuestro país, pero para compensarnos por ello Atari acompañará cada volumen de la saga con un DVD con una OVA de 30 minutos de la serie *.hack//Liminality*. Un añadido más que interesante para un juegazo como este *Infection* que, por sí solo, ya compensa los euros que tengamos que gastarnos en él.




- ¡Genial ambientación!
- Profundo y original
- Técnicamente superado
- Demasiado corto

AMBIENTACIÓN Fantástica recreación consolera de lo que es jugar *on-line* en PC.	9
GRÁFICOS Lo más flojo del juego: no saca demasiado partido a las capacidades de PS2.	8
JUGABILIDAD Pura exploración mazmorrera con un sistema de combate prodigioso.	9,5
DURACIÓN Es 1/4 de un RPG normal, pero es tan profundo que puede jugarse horas y horas.	8
VIDILLA Tiene todo lo que necesita un buen RPG... pero es una parte de cuatro.	9

Refrescante, divertido y original. Si te gusta el rol, no te lo pierdas: te encantará. **8,5**

! Te gustará si te gustan... ***Dark Cloud*** **y** ***Grandia 2***




Elige tus propios héroes

En *.hack//Infection* debemos elegir dos compañeros que acompañen a Kite, el protagonista. En algunas misiones se nos asignan por defecto, pero por lo general podemos equilibrar nuestro grupo como queramos escogiendo entre alguna de estas profesiones mayoritarias:



Doble Hoja

El protagonista de *.hack* pertenece a esta clase, que se caracteriza por usar dos armas blancas (en plan Tortuga Ninja con dos puñales *sai*, vamos). Los héroes de esta clase tienen una gran velocidad a la hora de usar ataques físicos, pero además cuentan con notables dotes para la magia.



Espada Pesada

La longitud de su arma hace que no necesiten acercarse mucho al enemigo para rebanarle energía con sus brutales ataques físicos, no excesivamente veloces pero muy efectivos. Pueden usar cierta clase de hechizos, pero con unas limitaciones que pueden resultar incómodas.



Amo de las Ondas

Son los magos de la saga *.hack* e imprescindibles si no quieres tener que ir siempre cargado de todo tipo de ítems curativos. También son temibles sus magias elementales, aunque deberás subirlos de nivel si no quieres que los ataques físicos los destrocen al primer ataque.



Espadachín

Esta clase de personaje usa una espada para una sola mano, lo que les da mayor velocidad a la hora de realizar sus ataques, aunque estos tengan una menor contundencia física. También cuentan con la capacidad de realizar algunos sortilegios, aunque con algunos límites.



Blandidor Hacha

Estamos ante el guerrero por excelencia, el clásico brutote a lo Conan el Bárbaro, para entendernos. Sus ataques físicos son muy poderosos y es capaz de asumir grandes cantidades de daño, pero sus dotes para la magia son ínfimas y le afectan mucho los estados alterados.



Arma Larga

El arma larga en cuestión consiste básicamente en la típica lanza (o palo largo con una hoja en la punta). Sus ataques físicos son tan poderosos como los de Blandidor Hacha, pero en cambio puede asumir bastante menos daño. Eso sí, a cambio tiene ciertas dotes para la magia.

Es duro ser un *goblin*

Goblin Commander

Goblin Commander no va a ser el título más vendido del año, eso seguro. Pero desde luego es un juego que devolverá la fe en las consolas a los seguidores de la estrategia



Plataforma **PS2**
Género **Estrategia**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Jaleco Entertaintment**
Editor **Jaleco Entertaintment**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

Goblin Commander acerca el concepto de la saga *Warcraft* a los poco pacientes jugones de consola. Tan sólo necesitamos dos tipos de recursos para construir nuestros ejércitos: oro y almas, y ambas las conseguimos destruyendo cosas y derrotando enemigos. O sea, que no hace falta crear diferentes tipos de unidades y ponerlas a buscar minas de oro, bosques que convertir en madera, comida ni cosas por el estilo. De igual modo no tendremos que construir edificios, ya que están ahí desde el principio. La verdadera complicación estará en elegir bien las unidades que queremos poner en marcha según cada situación, y es que llegaremos a tener muchos tipos de guerreros, magos y grandes bestias para elegir. Así se consigue que el juego se centre en la acción pura y simple, en destruir campamentos enemigos y proteger los nuestros. A la sensación de facilidad ayuda el poder seleccionar una unidad para controlarla directamente (como en un juego de acción) haciendo que las demás la sigan.

El juego se centra en proteger nuestros campamentos y destruir los del enemigos

Pero claro, esta virtud se vuelve también el mayor defecto del juego, porque los fans de la estrategia más sesuda lo encontrarán demasiado simple. Y eso que los desarrolladores se han *currado* algunas *side quests* y elementos secundarios (como fuentes de almas que dominar o runas de hechizos que utilizar) que enriquecen el juego. Añadid a esto una historia coherente y una parte gráfica resultona, sobre todo en lo que se refiere a los entornos 3D por los que podremos mover la cámara con total libertad, y el resultado es posiblemente el mejor y más accesible juego de estrategia del catálogo de la PS2.





- Un juego único en PS2
- Control y desarrollo ideal para PS2...
- ...que decepcionará a los muy expertos

AMBIENTACIÓN Entornos 3D perfectamente recreados y que se mueven con suavidad.	8
GRÁFICOS Los modelados son mejorables y las animaciones resultan algo pobres.	7
JUGABILIDAD Cuenta con batallas que te obliga a atender a muchos puntos.	8
DURACIÓN El modo Campaña no es interminable, pero da juego para largo.	8
VIDILLA Los piques entre amigos en el modo para dos jugadores pueden ser eternos.	8,5

Un juego absolutamente necesario para una consola falta de estrategia. **8**



Te gustará si te gustan... ***Age of Empires 2*** y ***Kessen 2***

Los rasgos de una gran saga

La participación en este juego de los hermanos Millar (famosos entre otras cosas por su participación en los primeros *Warcraft*) se deja notar no sólo en el desarrollo de este juego, sino en el humor que impera en en éste, un humor que no es sólo anecdótico sino que tiene mucho que ver con la jugabilidad.



¡Llamad a los bomberos!

Cuando nuestros cuarteles son atacados arderán antes de ser totalmente destruidos. Éste es un indicador de daños que ya se utilizaba en los *Warcraft*, pero lo original en *Goblin Commander* es que cuando esto ocurre... ¡el interior se llena de humo! Desde luego, sólo faltaría que las unidades se pusieran a toser.



El *troll*, ese niño grande

El *troll* es sin duda la bestia más destructiva del juego, pero también la más divertida. Puede recuperar energía comiendo... tanto enemigos como aliados. Y sólo puede ser manejado directamente, porque si no lo seleccionamos ¡se queda dormido incluso en mitad de una batalla! Animalico...



Los *goblins* no nacieron para pensar

Uno de los cinco clanes diferentes que podremos dominar es especialista en tecnología y armas de fuego. Por ello, sus campamentos están llenos de barriles de pólvora a los que es mejor dejar en paz si no queréis que pase lo mismo que en la captura: un *goblin* a la parrilla. ¡Rico rico y con fundamento!

Final Fantasy X-2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

Arc: El Crepúsculo de las Almas

Final Fantasy X-2

COMO TODO *FINAL FANTASY* QUE SE PRECIE, ESTE *X-2* CONTIENE MUCHOS *SECRETILLOS* NECESARIOS PARA CULMINAR EL 100% DE LA AVENTURA. AQUÍ OS INDICAMOS TODOS LOS CABOS QUE HAY QUE ATAR PARA NO DEJAROS NADA POR EL CAMINO.



1 JUGADOR
TARJETA 220 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **62,95 EUROS**

CAPITULO 1

LUCA	**Completo** 1.6 %	**Total** 1.6 %
	•Examinar el Moogle escondido entre las cajas. •Recuperar la Vestisfera Estrella Pop.	
CELSIUS	**Completo** 1.8 %	**Total** 3.4 %
	•Habla con Hermano, Paine, Rikku y Shinra en el Puente. •Habla con el Hypello de la zona de recreo. •Descansa en la habitación. •Mira la esfera "Inicio del viaje".	
MONTE GAGAZET	**Completo** 2.6 %	**Total** 6 %
	•Llega a la cima dentro del tiempo indicado. •Completa la misión.	
CELSIUS	**Completo** 0.6 %	**Total** 6.6 %
	•Habla con Hermano y consuélalo.	
LUCA	**Completo** 1.6 %	**Total** 8.2 %
	•Completa la misión de los globos. •Habla con Rin.	
CAMINO DE MI'IHEN	**Completo** 0.2 %	**Total** 8.4 %
	•Ver el video en el que se recuerda el peregrinaje de *Final Fantasy X*.	
CAMINO DE LAS ROCAS HONGO	**Completo** 4.6 %	**Total** 13 %
	•Habla con Yaibal. •Habla con Clasko antes de empezar la misión. •Entra en el Camino de las Rocas Hongo. •Consigue la Esfera Escarlata 9 al completar la misión. •Habla con Maroda. •Habla con Cecil 2 veces. •Habla con Maechen sin interrumpirle, y dale la mano. •Habla con Clasko y déjale subir al Celsius. •Visualiza la Informe Escarlata 1. •Habla con Clasko en la zona de recreo.	
TEMPLO DJOSE	**Completo** 1 %	**Total** 14 %
	•Consigue la carta de introducción de Gippal	
RIO DE LUNA	**Completo** 0.6 %	**Total** 14.6 %
	•Hablar con Tobli y aceptar su encargo. •Ayudar al Hypello a cruzar el Río de la Luna sin perder ninguna caja.	
GUADOSALAM	**Completo** 0.4 %	**Total** 15 %
	•Mira el vídeo que sucede al intentar entrar en el Etéreo.	
LLANURA DE RAYOS	**Completo** 0.2 %	**Total** 15.2 %
	•Mira el video al entrar	
BOSQUE DE MACALANIA	**Completo** 2.2 %	**Total** 17.4 %
	•Habla con Bayra al entrar en el bosque. •Habla con Donga. •Habla con Pukutak. •Habla con Tromell 4 veces. •Encuentra a Oaka y dejale subir al Celsius. •Habla con Oaka en la zona de recreo del Celsius. •Deberás pagar toda la deuda de Oaka antes de volver al bosque de Macalania durante el capítulo 3.	
DESIERTO DE BIKANEL	**Completo** 0.8 %	**Total** 18.2 %
	•Completa la misión. •Encuentra las partes del hover.	
BEVELLE	**Completo** 0.6 %	**Total** 18.8 %
	•Habla con Baralai en la entrada del templo.	
LLANURA DE LA CALMA	**Completo** 0.2 %	**Total** 19 %
	•Mira el vídeo al entrar. •Inicia la campaña publicitaria de una de las 2 compañías.	
MONTE GAGAZET	**Completo** 0.4 %	**Total** 19.4 %
	•Observa el vídeo al entrar.	
ISLA BESAID	**Completo** 2.2 %	**Total** 21.6 %
	•Habla con Wakka. •Habla con Lulu, y descansa en su tienda. •Habla con Lulu para empezar a buscar a Wakka. •Completa la misión y obtén la Esfera de Besaid.	
RUINAS DE ZANARKAND	**Completo** 1.8 %	**Total** 23.4 %
	•Habla con Cid y elige "¡Puedes estar seguro!" •Completa la misión.	
CELSIUS	**Completo** 0.2 %	**Total** 23.6 %
	•Escucha la buena noticia que tiene Colega.	
ISLA KILIKA	**Completo** 1.6 %	**Total** 25.2 %
	•Habla con Dona. •Completa la misión.	

CAPÍTULO 2

CELSIUS	**Completo** 2.4 %	**Total** 27.6 %
	•Habla con el Hypello en el bar y descansa. •Habla con hermano y decide entregar la esfera a la Liga Juvenil.	
CAMINO DE LAS ROCAS HONGO	**Completo** 1 %	**Total** 28.6 %
	•Darle la esfera a Nooj.	
CELSIUS	**Completo** 0.6 %	**Total** 29.2 %
	•Ver el vídeo de Leblanc.	
ISLA BESAID	**Completo** 0.8 %	**Total** 30 %
	•Supera el reto de Beclem.	
ISLA KILIKA	**Completo** 0.2 %	**Total** 30.2 %
	•Habla con Dona.	
LUCA	**Completo** 0.8 %	**Total** 31 %
	•Observa el vídeo de Shelinda.	
CAMINO DE MI'IHEN	**Completo** 1.4 %	**Total** 32.4 %
	•Completa la misión. •Pide a Clasko y a Calli que suban al Celsius.	
CAMINO DE LAS ROCAS HONGO	**Completo** 1 %	**Total** 33.4 %
	•Habla con Nooj en la cueva. •Habla con Elma y Cecil. •Mira la Esfera Escarlata 7 en el Celsius.	
RÍO DE LA LUNA	**Completo** 0.2 %	**Total** 33.6 %
	•Vende los 10 tickets de Tobli.	
GUADOSALAM	**Completo** 0.2 %	**Total** 33.8 %
	•Mira el vídeo a las puertas del castillo de Leblanc.	
LLANURA DE RAYOS	**Completo** 0.2 %	**Total** 34 %
	•Habla con Cid.	
BOSQUE DE MACALANIA	**Completo** 1.4 %	**Total** 35.4 %
	•Encuentra a los 3 músicos.	
LLANURA DE LA CALMA	**Completo** 0.8 %	**Total** 36.2 %
	•Sigue a Clasko hasta la zona de entrenamiento. •Ayuda a Clasko a eliminar los enemigos. (Completa la misión) •Habla con Lian y Ayde. •Coge un Chocobo antes de finalizar el capítulo 3.	
RUINAS DE ZANARKAND	**Completo** 0.4 %	**Total** 36.6 %
	•Habla con Isaaru •Completa la misión de los monos antes de finalizar el capitulo 3.	
CAMINO DE DJOSE	**Completo** 0.4 %	**Total** 37 %
	•Completa la misión.	
ISLA BIKANEL	**Completo** 0.2 %	**Total** 37.2 %
	•Completa la misión.	
MONTE GAGAZET	**Completo** 1 %	**Total** 38.2 %
	•Habla con Kimahri 2 veces.	

•No sigas a la esbirra directamente. Sube hasta lo alto de la montaña para ver el vídeo más largo.
•Completa la misión.

CELSIUS — **Completo** 0.2 % **Total** 38.4 %
•Mira el vídeo.

GUADOSALAM — **Completo** 3.4 % **Total** 41.8 %
•Completa la misión, recupera la esfera robada.

CELSIUS — **Completo** 0.4 % **Total** 42.2 %
•Mira el vídeo en el que se decide ir hacia Bevelle.

BEVELLE — **Completo** 2.6 % **Total** 44.8 %
•Completa la misión.

CAPÍTULO 3

CELSIUS — **Completo** 0.8 % **Total** 45.6 %
•Mira el vídeo.
•Descansa en la habitación.

LUCA — **Completo** 0.8 % **Total** 46.4 %
•Gana el torneo sin perder ni una vez.

CAMINO DE MI'IHEN — **Completo** 0.6 % **Total** 47 %
•Completa la misión.

CAMINO DE LAS ROCAS HONGO — **Completo** 0.4 % **Total** 47.4 %
•Habla con Yaibal y Cecil.

TEMPLO DE DJOSE — **Completo** 0.2 % **Total** 47.6 %
•Habla con Gippal.

RÍO DE LA LUNA — **Completo** 0.2 % **Total** 47.8 %
•Habla con Tobli.

GUADOSALAM — **Completo** 2 % **Total** 49.8 %
•Habla con Logos y Ormi.
•Habla con Leblanc.
•Vuelve a hablar con Logos y Ormi.
•Mira las esferas de Orni y Logos.
•Habla con Maechen dos veces y escucha sin interrumpirle.
•Mira la Esfera Escarlata 4 en el Celsius.

LLANURA DE RAYOS — **Completo** 0.2 % **Total** 50 %
•Habla con Lian y Ayde.

BOSQUE DE MACALANIA — **Completo** 0.8 % **Total** 50.8 %
•Completa la misión.

DESIERTO DE BIKANEL — **Completo** 0.4 % **Total** 51.2 %
•Habla con Marnela.

LLANURA DE LA CALMA — **Completo** 0.4 % **Total** 51.6 %
•Rescata a los 15 turistas y vence al enemigo oculto.
•Visita la agencia de viajes de la llanura.
•Visita el rancho de Chocobos y sube al piso de arriba.

MONTE GAGAZET — **Completo** 0.4 % **Total** 52 %
•Vence a Garik.

RUINAS DE ZANARKAND — **Completo** 0.2 % **Total** 52.2 %
•Habla con Isaaru.

ISLA BESAID — **Completo** 2 % **Total** 54.2 %
•Completa la misión.

ISLA KILIKA — **Completo** 1 % **Total** 55.2 %
•Completa la misión.

CELSIUS — **Completo** 0.6 % **Total** 55.8 %
•Mira el vídeo.

BEVELLE — **Completo** 1.6 % **Total** 57.4 %
•Observa a Gippal en la azotea y en la antecámara.
•Escucha la conversación entre Gippal, Nooj y Baralai.
•Consigue la Esfera Escarlata 1 y mírala en el Celsius.

TEMPLO DE DJOSE — **Completo** 2.2 % **Total** 59.6 %
•Completa la misión.
•Di "Estoy sola" en el Etéreo y presiona **X** cuatro veces.

CAPÍTULO 4

CELSIUS — **Completo** 1.8 % **Total** 61.4 %
•Mira los Informes Escarlata 2 y 3.
•Descansa en la habitación.

CELSIUS: TELESFERA — **Completo** 0.8 % **Total** 62.2 %
•Mira la Telesfera de Besaid y habla con Wakka.
•Mira la Telesfera de Kilika y habla con Dona.
•Mira la Telesfera del Camino de la Roca Hongo y habla con Yaibal.
•Mira la Telesfera de Bevelle y habla con Maroda.

CELSIUS — **Completo** 0.8 % **Total** 63 %
•Habla con Paine en la Cubierta

CELSIUS: TELESFERA — **Completo** 4.4 % **Total** 67.4 %
•Mira la Telesfera de Besaid 7 veces para ver las escenas de Wakka y Beclem.
•Mira la Telesfera del Templo de Kilika y habla con Barthello.
•Mira la Telesfera de Luca 3 veces.
•Mira la Telesfera de Mi'ihen e investiga el caso para deducir que Rikku o el Comechocobos es el culpable.
•Mira la Telesfera del Templo de Djose y obtén un Diccionario Al Bhed.
•Mira la Telesfera de Guadosalam y habla con Ormi.
•Mira la Telesfera de la LLanura de los Rayos para ver un nuevo invento de Shinra.
•Mira la Telesfera de la entrada del bosque de Macalania para ver a los 3 músicos.
•Mira la Telesfera de la agencia de viajes situada en el bosque de Macalania y escucha los lamentos de Oaka.
•Mira la Telesfera de la excavación de Bikanel y para hablar con Nhadala.
•Mira la Telesfera del Rancho en la Llanura de la Calma hasta escuchar a Clasko decir a su Chocobo que es un buen chico.
•Mira la Telesfera de la entrada al Monte Gagazet y habla con Kimahri.
•Mira la Telesfera de los manantiales en el Monte Gagazet 14 veces para ver escenas con Tobli, Hypello y Colega, Oaka, Issaru, Maroda y Pacce, Lucil y Elma, Maechen, Cid y Nhadala, y Dona.

RÍO DE LUNA — **Completo** 0.8 % **Total** 68.2 %
•Persigue a Tobli hasta Guadosalam.

CELSIUS — **Completo** 1 % **Total** 69.2 %
•Compite contra Rikku en la zona de recreo.

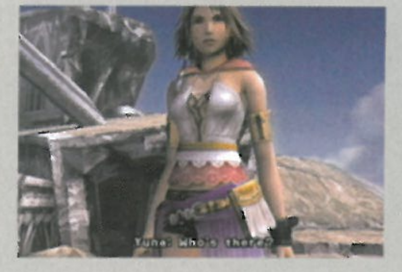
CELSIUS: TELESFERA — **Completo** 2.4 % **Total** 71.6 %
•Mira la Telesfera de Besaid 2 veces para hablar con Beclem y Lulu.
•Mira la Telesfera de Kilika 4 veces hasta que Barthello rompa la cámara de nuevo.
•Mira la Telesfera del Camino de la Roca Hongo 2 veces para hablar con Lucil y Yaibal.
•Mira la Telesfera del Río de la Luna para ver a Elma con su Chocobo.
•Mira la Telesfera de Guadosalam para saber que Ormi también quiere ir al concierto.
•Mira la Telesfera de la agencia de viajes situada en el bosque de Macalania para ver como Oaka se va al concierto.
•Mira la Telesfera de Zanarkand y habla con Issaru

LLANURA DE RAYOS	**Completo** 0.4 %	**Total** 72 %
	•Elimina a Salamander.	
CELSIUS	**Completo** 1 %	**Total** 73 %
	•Habla con Colega y Rikku. •Habla con Tobli para que empiece el concierto.	
LLANURA DE RAYOS	**Completo** 0.4 %	**Total** 73.4 %
	•Mira el concierto.	
CELSIUS	**Completo** 2.2 %	**Total** 75.6 %
	•Habla con Maechen en el puente. •Habla con Leblanc en la sala de máquinas.	

CAPÍTULO 5

CELSIUS	**Completo** 2 %	**Total** 77.6 %
	•Mira el Informe Escarlata 5. •Habla con Colega en el Puente. •Descansa en la habitación. •Habla con Colega en la sala de máquinas.	
ZANARKAND	**Completo** 0.8 %	**Total** 78.4 %
	•Episodio completo. •Habla con Maechen.	
ISLA BESAID	**Completo** 1.8 %	**Total** 80.2 %
	•Episodio completo.	
ISLA KILIKA	**Completo** 1 %	**Total** 81.2 %
	•Episodio completo.	
LUCA	**Completo** 0.6 %	**Total** 81.8 %
	•Episodio completo.	
CAMINO DE MI'IHEN	**Completo** 0.2 %	**Total** 82 %
	•Episodio completo.	
CAMINO DE LAS ROCAS HONGO	**Completo** 3 %	**Total** 85 %
	•Episodio completo. •Habla con Lucil para recibir la esfera de Nooj. •Mira la esfera que has recibido en el Celsius. •Atraviesa la puerta de la cueva y derrota a Rikku, Paine, Baralai, Cippal y Nooj.	
TEMPLO DE DJOSE	**Completo** 0.8 %	**Total** 85.8 %
	•Derrota al Experimento cuando sus estados estén por debajo de nivel 5. •Vuelve a derrotar al Experimento con todos sus estados en nivel 5.	
RÍO DE LA LUNA	**Completo** 0.4 %	**Total** 86.2 %
	•Episodio completo.	
GUADOSALAM	**Completo** 1.2 %	**Total** 87.4 %
	•Episodio completo. •Habla con Tromell para recibir la esfera de Baralai y visiónala en el Celsius.	
LLANURA DE RAYOS	**Completo** 1 %	**Total** 88.4 %
	•Completa la Misión. •Rescata a Cid del Panzer (Episodio Completo). •Habla con Cid en el puente del Celsius. •Regresa al puente para ver su mal humor.	
BOSQUE DE MACALANIA	**Completo** 0.6 %	**Total** 89 %
	•Episodio completo (manantiales del bosque). •Episodio completo (habla con Oaka en la agencia de viajes).	
DESIERTO BIKANEL	**Completo** 1.2 %	**Total** 90.2 %
	•Localiza a los nueve Guardianes y regresa a la Nación Cactilio. •Derrota al Cactilion. •Elimina a Angra Mainyu. •Habla con Benzo en la Nación Cactilio.	
BEVELLE	**Completo** 1.8 %	**Total** 92 %
	•Episodio completo. •Coge las Esferas Escarlata 6 y 8 en el Laberinto Oculto. •Mira las esferas que acabas de conseguir en el Celsius. •Derrota a Trema en el nivel 100.	
LLANURA DE LA CALMA	**Completo** 0.4 %	**Total** 92.4 %
	•Llega a nivel 5 haciendo publicidad de cualquiera de las dos compañías. •Descubre la mazmorra secreta en el Rancho de Chocobos y encuentra la Chocobo Asombroso.	
MONTE GAGAZET	**Completo** 1.2 %	**Total** 93.6 %
	•Episodio completo.	
CELSIUS	**Completo** 0.6 %	**Total** 94.2 %
	•Consigue la Vestisfera Domadora. •Habla con Hermano para entrar en el Etéreo.	
ETÉREO	**Completo** 0.8 %	**Total** 95 %
	•Avanza hacia el Etéreo hasta encontrar a Leblanc. •Antes de entrar en el Abismo sube al Celsius.	
CELSIUS	**Completo** 1 %	**Total** 96 %
	•Habla con Shinra. •Escucha la charla de Hermano y Colega en el puente. •Mira la escena de Cid en la zona de recreo. •Sube al puente y habla con Rikku.	
ETÉREO	**Completo** 4 %	**Total** 100 %
	•Derrota a Vegnagun. •Derrota al Enemigo Final.	









Llego la hora de llevar a Kharg, Darc y compañía hasta el final de su aventura, así que aquí está la segunda parte de nuestra guía, para que no os perdáis por el camino y llevéis a los protagonistas a buen puerto.

Arc: El Crepúsculo de las Almas

1 JUGADOR
TARJETA 550 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

EN PRIMER LUGAR, OS OFRECEMOS LA SEGUNDA Y DEFINITIVA PARTE DE LA GUÍA QUE OS LLEVARÁ A COMPLETAR *ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS*. EN LAS DOS PÁGINAS FINALES OS INFORMAMOS DE LOS NUEVOS PERSONAJES Y HABILIDADES QUE UTILIZARÉIS EN ESTA SECCIÓN DEL JUEGO

DARC CAPITULO 2: AMBICIÓN (CONTINUACIÓN)

DE NUEVO EL EJERCITO

Enemigos: 1 Comandante, 4 Soldados de Infantería , 2 Fusileros
Nivel Recomendado: 13-14
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Quédate en la parte izquierda de la pantalla para que los soldados lleguen hasta ti poco a poco. Elimina a los tres soldados que vienen primero y vuelve a retroceder cuando vengan los otros 2. Al atacarles por los costados serán barridos del mapa en un momento. Avanza hasta los fusileros e intenta matar al comandante primero para que deje caer una **espada rota**. Acuérdate que vale 1200D.



En la siguiente cámara verás a los soldados que han quedado. Dejando atrás a Camellia, por un supuesto dolor estomacal, te abalanzarás sobre ellos para barrarles el paso, momento en el que tu florida compañera os traicionará. De repente, un personaje saldrá del cofre que tienes enfrente, manejando a su voluntad a los soldados y haciendo que te ataquen.



LOS SOLDADOS MARIONETA

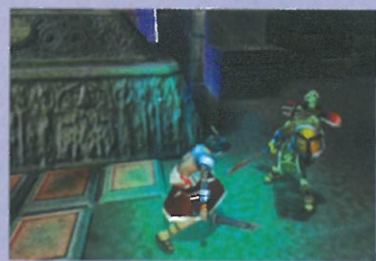
Enemigos: 1 Comandante, 1 Fusilero
Nivel Recomendado: 14-15
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Si los anteriores combates te han parecido sencillos, este se lleva la palma. Acaba antes con el comandante para coger los objetos que deje caer.



Bebedora, viendo que los soldados son muy débiles, controlará a 2 enemigos de más envergadura para pararte los pasos.

BEBEDORA Y SUS ESBIRROS

Enemigos: 2 Guerreros Esqueléticos
Nivel Recomendado: 15-16
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Los esqueletos son muy fuertes y resistentes, pero también son muy lentos. Ve a por el esqueleto de la derecha y atácale con golpes físicos, y las garras de furia, para matarlo antes de que te alcance el otro esqueleto. Si esto no te es suficiente porque tu nivel es bajo utiliza habilidades más potentes. Estos enemigos pueden quitar alrededor de 50 puntos por golpe, por lo tanto utiliza los objetos necesarios para curar tus heridas si bajas de 100 puntos.



Después de una breve conversación Bebedora te dirá como puedes salir del altar. Una vez hayas presionado el botón y se desagüe la zona inundada se unirá a tu grupo porque quiere ver evolucionar tu alma.



Baja las escaleras situadas junto al botón y abre el cofre para coger su contenido. **960D**, **100 piedras de los espíritus** y una **espina de la rosa negra**. Vuelve a subir las escaleras y ve hacia la derecha, hasta el lugar donde podrás graba. Continúa por las escaleras de enfrente y abre el cofre donde encontrarás, **160 piedras de los espíritus**, **1 Aguamarina** y **3 bálsamos de agua**. Sigue hacia abajo, coge la **4ª tablilla antigua** y continúa hacia la izquierda hasta el siguiente cofre, en el que hay **480D**, **Jabón de tamaño familiar**, **Baya del árbol de la vida** y **Miedo al agua**. Graba la partida y entra por la puerta. En esta nueva sala te encontrarás con Camellia que, rodeada de enemigos se alegrará mucho al volver a verte. Frente a ti está la reina Selkys rodeada de huevos que en cualquier momento pueden eclosionar.

LA REINA CÓLEO

Enemigos: Selkys, 4 Tentáculos, 4 Coleópteros, Coleópteros, Larvas de Coleóptero
Nivel Recomendado: 15-16
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Este combate va a ser mucho más duro y largo que cualquiera que hayas podido disputar anteriormente.
Como verás, la reina está al final de la sala rodeada por 4 coleópteros, aunque antes hay cuatro tentáculos gigantes, parte del cuerpo de la reina, por los que irá soltando huevos durante toda la batalla.
Lo primero que tienes que hacer es concentrar todos tus ataques en eliminar a los 4 tentáculos, uno por uno claro, mientras que los demás irán soltando huevos con coleópteros o larvas de coleóptero. En cuanto veas a un coleóptero utiliza la habilidad control mental de Bebedora y de ese modo podrás utilizar al enemigo como aliado. Puedes controlar a 2 a la vez, y utilizar su habilidad especial para debilitar a tus atacantes.
Intenta deshacerte de los tentáculos lo antes posible ya que la velocidad con la que sueltan huevos puede desesperar a cualquiera. Si llega el momento en el que hay demasiados enemigos a tu alrededor, usa el tornado para acabar con unos cuantos. También tendrás que ir cogiendo la **espuma de coleóptero** que dejen tus enemigos en el suelo, ya que te atacarán con sus habilidades constantemente. También convendría que tuvieras varias almacenadas por lo que pueda pasar.
Una vez hayas limpiado el terreno, utiliza a tus "marionetas" para acabar con los escoltas de la reina. También puedes utilizar otras técnicas, como el desvanecimiento de Bebedora.
Antes de subir las escaleras utiliza los 3 bálsamos de agua que cogiste anteriormente. Esto te servirá como protección contra el devastador ataque de agua que tiene la reina. Rodéala y atácala con todas tus fuerzas hasta vencerla.
Para curar tus heridas, a parte de los





objetos, utiliza la habilidad lluvia curativa de Camellia cada vez que te ataque la reina.



Al finalizar el combate, el espíritu del agua te dirá que la lucha no lleva a ningún sitio, mientras que Camellia intentará pedirte disculpas por lo sucedido antes del combate.



KHARG, CAPITULO 3: CONFLICTO

De vuelta en la asamblea mundial de defensa, el comité necesita un papel firmado por Lady Nadia para poder creer lo que puedan explicar Kharg y sus compañeros. En ese momento uno de los delegados de la mesa se levantará, síguelo. En la habitación contigua le explicarás los planes del emperador de Dilzweld y ella te dirá que en el continente Epistia, cerca de su antiguo hogar, hay un volcán algo extraño, hecho que incita a pensar enseguida que en su interior está la piedra de fuego.

Al salir de la habitación recorre el pasillo hasta la sala situada al otro extremo, donde encontrarás el **2º Diccionario de los espíritus**.



Al abandonar el edificio Savina te dirá el nombre de tu contacto en Sulfas, y Ganz te explicará que tiene que hablar con unas personas. Ve hacia el sur y gira a la izquierda hasta entrar en la arena. Hablando con los mercenarios de la izquierda averiguarás que el amigo que Ganz tenía que ir a ver, murió hace tiempo a manos de los Deimos. Darc y Delma fueron los culpables, hecho que enfurecerá mucho a nuestro gran amigo. Sal de la ciudad y coge el Búho Real con destino Epistia.



Al llegar al nuevo continente, y camino a Sulfas, un control del ejército te detendrá en el camino de Kassim. Ve hacia la derecha hasta el control fronterizo donde deberás responder a 4 preguntas. Las tres primeras respuestas son indiferentes, pero la cuarta la tendrás que responder correctamente. La respuesta es Drakham Ekid na Bard. Una vez estés en la ciudad llegará el momento de encontrar a tu contacto, pero como sabrás, no te va a ser nada fácil.



Entra en la tienda de objetos, el primer edificio iluminado que verás. En su interior presenciarás una conversación muy interesante. Sal de la tienda y ve al pub, donde tendrás que hablar con el camarero. El no admitirá nada sobre la resistencia ni sobre Spencer, pero se pondrá muy nervioso cuando se la menciones. Al regresar a la tienda de objetos escucharás como el guardia quiere llevarse a la vendedora para interrogarla. En ese momento intervendrás en la conversación y le dirás al guardia que has visto a un tipo sospechoso en el camino de Kassim. En ese momento el soldado se irá corriendo. La dependienta, agradecida por lo que has hecho, te dirá la contraseña para que hables con su marido.



Sal de la tienda y ve hacia el sur. Tras un edificio se encuentra Jaqual. Al preguntarle acerca de la resistencia te dirá que bajo el pub hay un antiguo casino que la resistencia utiliza como cuartel. De vuelta al pub, habla con el camarero y te "dirá" una pista para entrar en el casino. Lee la norma número 7 que está pegada en la pared y podrás acceder al cuartel de la resistencia.



En cuanto bajes las escaleras encontrarás al general Spencer y detrás de él a tu viejo amigo Zev. Entabla una conversación con él para saber que está haciendo el ejército en la zona. Después de un rato, y de haber explicado todo lo que sabes a Spencer, tramareis un plan mediante el cual liberaréis la ciudad de Sulfas, y lo primero que hay que hacer es eliminar las tropas de la mina de Viorav y las ruinas de Parenz.



Ahora tendrás que realizar tres combates seguidos, aunque es recomendable retroceder hasta la ciudad para recuperar vida entre contiendas. Ve al camino de Kassim.

A POR LOS REBELDES

Enemigos: 1 Comandante, 7 Soldados de Infantería, 4 Fusileros
Nivel Recomendado: 12-13
Objetos Ocultos: Petardo de la confusión (Barril), Hoja de Reiki, Apoyo al bloqueo (Cajas)
Observaciones: Como puede observar, el número de enemigos es muy elevado, y el espacio es muy reducido para luchar con calma. En cuanto te sea posible, utiliza habilidades con las que puedas dañar a varios enemigos a la vez, como la flecha venenosa de Maru. Si acabas con 3 soldados por turno no tienes que tener problemas. También deberás estar alerta por los daños que te van a causar y curar las heridas en cuanto la vida baje de 100 puntos.



MINA DE VIORAV

Enemigos: 4 Trampas de Pistola, 2 Artilleros, 2 Soldados de Infantería
Nivel Recomendado: 12-13
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: En el interior de la mina verás nuevos enemigos, aunque son incluso más débiles que los soldados.
Retrocede un poco hasta que se acerquen las trampas de pistola y puedas atacarlas por detrás. Junto a ellas también se acercarán los artilles que tienen mucho rango de movimiento pero son muy frágiles.



RUINAS DE PARENZ
Enemigos: 1 Comandante, 2 Fusileros, 2 Trampas de escopeta, 4 Soldados de Infantería
Nivel Recomendado: 12-13
Objetos Ocultos: 19 Piedras de los espíritus, 200D (cajas)
Observaciones: En esta zona, gracias a los barriles, solo te podrán atacar por un lado. Retrocede un poco para dejar que se acerquen los primeros soldados y atácales por los costados y de frente en cuanto hayan pasado los barriles. Acabando con ellos poco a poco el combate es muy sencillo.



Al volver a Sulfas verás que no queda ni un soldado en la ciudad, y la gran puerta está abierta. Recupera fuerzas y crúzala.

LUCHA POR LA LIBERACIÓN
Enemigos: 1 Comandante, 2 Fusileros, 4 Soldados de Infantería, 2 Trampas de pistola
Nivel Recomendado: 13-14
Objetos Ocultos: 30 Piedras de los espíritus, 575D, Superbomba (Cajas)
Observaciones: Casi igual a los anteriores combates. Mata a los soldados según vayan llegando y deja uno con vida antes de matar al comandante, para pder coger la **espada rota** que dejará caer.



Después del combate entra por la puerta situada a tu izquierda, recorre todo el pasillo y gira hacia abajo al final. Aquí encontrarás el **diccionario de espíritus número 3**. Cuando vuelvas a la ciudad, por fin, podrás comprar todo lo que quieras en las tiendas. Ve a hablar con Spencer. Nada más llegar verás que los miembros de la resistencia están muy molestos porque Kharg haya echado al ejército de la ciudad y pretenden asaltar el fuerte de la montaña ellos solos. Tu misión será traerlos de vuelta, sanos y salvos.



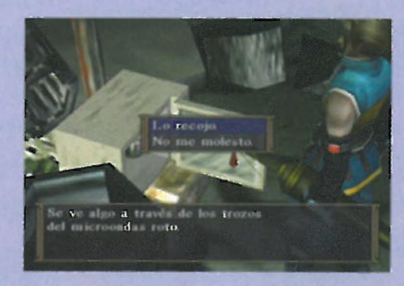
AL RESCATE
Enemigos: 2 Fuertes, 2 Fusilero, 6 Trampas de Pistola, 5 Soldados de Infantería
Nivel Recomendado: 14-15
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: La fortaleza está muy bien protegida, pero no hay de que preocuparse ya que el enemigo no es muy fuerte. Por otro lado, tener varias Buenas Hiervas será de gran ayuda. Quédate cerca de la zona donde has aparecido, sin subir rampas ni escaleras, eliminando a los soldados que tengas a tu alcance. De esta manera evitarás que te den un cañonazo, quitándote cerca de 75 puntos de VP. Si ves que pierdes mucha vida utiliza habilidades para atacar a múltiples objetivos a la vez. Cuando solo queden 2 trampas de pistola tendrás que atraerlas hacia ti subiendo la escalera central, pero caminando un poco a la izquierda, para salir del alcance del cañón derecho. Ahora que ya no hay enemigos a la vista tendrás que salvar a los miembros de la resistencia. Para hacerlo tan solo tendrás que acercarte a ellos y presionar **X**. Utiliza al miembro que tenga un radio de acción más amplio para rescatar al soldado situado junto a la torreta izquierda.



El general Spencer te agradecerá que hayas rescatado a sus hombres, pero ahora tenéis que idear un plan para destruir los cañones antes de atacar el interior del fuerte. A Maru se le ocurre enseguida que se podría atacar desde el aire utilizando el Búho Real, y el general recordará que el ejército se dejó un arma muy potente en la planta principal, cuando huyeron con el rabo entre las piernas.
Dirígete a la zona donde cogiste el tercer diccionario y habla de nuevo con Spencer. Los 2 mejores mecánicos de Epistia te instalarán un potentísimo cañón de rayos en tu aeronave, pero mientras tanto tendrás que encontrar tres objetos, una antena, un magnetrón y un circuito integrado, para manejar el Búho por control remoto.
Próximo destino, las ruinas de Parenz.



Entre toda la chatarra que hay almacenada en este lugar hay varios objetos que te van a ser de utilidad pero, antes de coger, camina hacia la zona situada frente al televisor y presiona **X**. En ese momento, un robot de hojalata se encenderá y te explicará una historia que no debes creerte, y el te obsequiará con un **talismán de la sombra**. Ahora ya puedes inspeccionar el microondas, la radio y el ordenador roto para conseguir lo que necesitas.



RECLAMANDO LO QUE ES SUYO
Enemigos: 1 Ninja Supremo, 2 Ninjas
Nivel Recomendado: 14-15
Objetos Ocultos: 180D, 29 Piedras de los Espíritus, colonia antivenenos (Monte Scrap)
Observaciones: Mátalos tranquilamente ya te eres superior en todos los sentidos. Lo único importante es tener cuidado con el contraataque del ninja supremo, además de coger el **aplastapiedras** que deja caer al ser eliminado.



BUSCANDO PIEDRAS
Enemigos: 6 Neblinas Aturdidoras
Nivel Recomendado: 14-15
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Dentro de la mina de viorav, y después de usar el ascensor, encontrarás a 6 monstruos muy graciosos.
No tienen las habilidades combativas muy desarrolladas pero pueden hacer ataques eléctricos quitando unos 45 puntos a cada miembro que alcance.

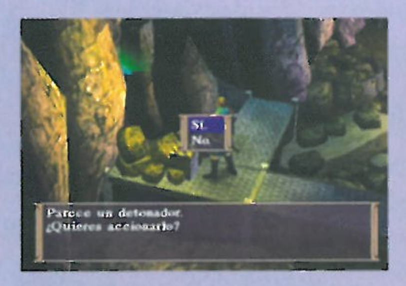


Después del combate, para conseguir la cantidad de piedras que necesitas, ve al final de la mina y acciona el detonador que encontrarás. Con él conseguirás **242 piedras de los espíritus**.
De regreso a Sulfas entrega los objetos a los mecánicos y ya podrás dirigirte a la fortaleza de la montaña con tu nuevo, y potente, Búho Real. Pero antes de salir compra bastantes hiervas porque





ahora vas a disputar bastantes combates seguidos, aunque siempre puedes volver a la ciudad cuando necesites víveres.



LA DESTRUCCIÓN DE LOS CAÑONES
Enemigos: 2 Fuertes, 8 Trampas de Pistola, 5 Soldados de Infantería, 2 Fusileros
Nivel Recomendado: 14-15
Objetos Ocultos: Cinturón salvavidas (Caja)
Observaciones: Poco ha cambiado en este lugar. Tienes que hacer lo mismo que hiciste anteriormente pero con un ligero cambio, ahora puedes deshacerte sin problemas de los 2 cañones gracias a tu Búho super reformado.
Cuando quieras, entra en el menú de movimientos especiales de Kharg y selecciona el Búho Real para lanzar un potentísimo rayo, aunque solo tendrás energía para 3 disparos, o sea que no la malgastes.
Primero destruye el cañón de la derecha y después de coger el **cinturón salvavidas** del interior de la caja, procede a eliminar el de la izquierda.



Sube la rampa hasta arriba del todo y atraviesa la puerta. Al dar unos pocos pasos, en un segundo, estarás rodeado por el insistente ejercito de Dilzweld.

EMBOSCADA
Enemigos: 1 Comandante, 2 Fusileros, 7 Soldados de infantería
Nivel Recomendado: 15-16
Objetos Ocultos: Guantes Ignífugos (caja)
Observaciones: Rápidamente elimina a los 4 soldados que tienes a tu espalda utilizando habilidades con las que puedas acabar con varios a la vez. Una vez hecho esto ya puedes afrontar el resto del combate con total normalidad.



El comandante enemigo te dirá por donde se baja al volcán, pero también te advertirá que hay Deimos en su interior. En ese momento Zev entrará en escena diciendo que el volcán está a punto de entrar en erupción y que, por favor, compartas los objetos que encuentres con él. También te dirá que la piedra de fuego está en el interior de un santuario que construyeron hace años, situado en el interior de la montaña.
Al entrar en el ascensor, por fin verás la cara del emperador de Dilzweld, tramando un plan alternativo para apoderarse de la piedra antes que tú.



Avanza por el camino todo recto y gira a la derecha en el primer cruce. Después de coger **460D**, **220 piedras de los espíritus**, y un **amuleto rojo** de dentro del cofre, ve por el lado opuesto. Al final del camino verás otro ascensor, y a su derecho un nuevo cofre con **2 superbombas**, **180 piedras de los espíritus** y **1 Baya del árbol de la vida**. Antes de bajar el ascensor coloca todas las Aguamarinas que tengas en las armas de tus personajes y equipa a Kharg con el amuleto rojo y a Paulette con los guantes ignífugos que cogiste antes.



QUE CALOR
Enemigos: 2 Elemental, 3 Lakelta, 2 Dragones Rojos
Nivel Recomendado: 15-16
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Como podrás adivinar, estos enemigos dominan el fuego a la perfección, pero tienen un nivel de vida muy bajo.
Las lakeltas tienen un golpe muy parecido al hacha bamboleante de Ganz, mientras que los Elemental y los dragones rojos utilizan magias de fuego, la de este último bastante potente. Otro punto importante es la fortaleza y la resistencia de los dragones, pudiendo restar más de 50 puntos de vida a varios personajes simultáneamente. Acaba con los elemental primero y elimina al resto de uno en uno.



Recorre el camino hasta el siguiente ascensor. En el nivel superior sigue el camino hacia la izquierda y abre el cofre que está al final. En su interior encontrarás **2 miedos al fuego, pólvora**, y **una baya de poder**. Utiliza el ascensor.

CASI HEMOS LLEGADO
Enemigos: 4 Lakelta, 4 Gran Fénix
Nivel Recomendado: 15-16
Objetos Ocultos: Amuleto Rojo, 11 Piedras de los espíritus, Superbomba, 80D (cajas)
Observaciones: Acaba con tus enemigos a medida que vayan llegando. Lo más destacado del combate es que, si quieres romper las cajas, tendrás que dejar a varios enemigos con vida, por si acaso contraatacas a alguno de ellos, a parte de tener que desplazarte hasta la otra punta del terreno de combate, aunque la recompensa merece la pena.



Continúa hasta el siguiente ascensor. Al salir de el toma el camino de la izquierda y sigue hasta el baúl que está al final, el cual contiene **1200D**, **2 Bálsamos de fuego** y **una estatuilla de halcón**. Retrocede hasta el principio y toma el camino de la derecha que te lleva hasta un panel para grabar. Sigue recto hasta la puerta.
El ejército de Dilzweld se te ha avanzado y están muy cerca de la piedra de fuego. Lo que ellos no se esperan es que 3 hermanos Lakelta estén vigilando muy de cerca. En cuanto se acercan los Deimos, los soldados huyen despavoridos dejando a Tatjana sola ante el peligro.



LOS DEFENSORES DE LA PIEDRA
Enemigos: Tsee, Fulkrum, Tsaw
Nivel Recomendado: 17-18
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Estos tres enormes Deimos son realmente peligrosos ya que tienen un fuerza física y una velocidad muy altas, aunque cada uno de ellos tenga un estilo de lucha diferente.
Tsee realiza ataques cuerpo a cuerpo, Fikrum gusta de utilizar magia de fuego y Tsaw utiliza su arco para todos los ataques.
Concentra todos tus ataques en Tsee, que es el está más cerca. Utiliza los golpes más fuertes que tengas y las habilidades que disminuyan el ataque del enemigo, pero siempre vigilando no poner a los personajes muy agrupados para evitar que de un golpe los dañe a

todos. Después acaba con Fulkrum, para evitar que use mucho su afición de faquir y por último a Tsaw.
Tampoco tienes que olvidar coger los objetos que cada uno de ellos guarda acérrimamente, ya que todos ellos son muy valiosos, y para ello debes utilizar a habilidad robar de Maru en el último de los hermanos que dejes con vida, ya que de lo contrario se lo llevaría a la tumba.



Al finalizar la lucha Tatjana te apuntará con su arma y correrá tras la **piedra** del fuego, pero no la podrá coger, el único que puede ponerle hacerlo es Kharg. En ese momento el espíritu del fuego se aparecerá diciendo que tiene que haber más amor en el mundo. Darham por su parte irrumpirá en el volcán amenazando con tirar a Lilia a la lava si no le entregas la piedra y, por supuesto, tú accederás a sus condiciones. Haz el intercambio acercándote al puente, donde Darkham te engañará detonando una bomba bajo tus pies.



Tras despertar habla con la traicionada Tatjana y después con Ganz. De repente, la aeronave de Samson se dirigirá rauda en tu ayuda, bajando una escalera de cuerda, con el peligro que ello conlleva, hasta el fondo del cráter. Habla con Tatjana para convencerla de que tiene que empezar una nueva vida y sube a la aeronave. Mientras tanto el emperador, a bordo de su fortaleza voladora, ya está tramando como apoderarse de la piedra de agua que tiene Darc cuando de repente, un personaje misterioso entra en escena.



DARC, CAPÍTULO 3: AMOR Y ODIO

La traición no se olvida fácilmente, por mucho que Camellia insista en disculparse.
Habla con todos lo habitantes del pueblo que quieras y ve al hostal, subiendo las escaleras y girando a la izquierda. Habla con el deimos situado tras el mostrador y dile que quieres dormir.
Durante la noche, por culpa del insomnio, Camellia se despertará y traicionará, nuevamente, la confianza que todavía no le han devuelto.
Graba la partida y sal del hostal para entrar en la Arena de Rueloon.
La vieja planta está siendo atacada por varios Drakyr, y le han sustraído la piedra del agua.



DROGUZA Y SUS SECUACES

Enemigos: Droguza, 4 Drakyr
Nivel Recomendado: 16 - 17
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Concentra todos tus ataques en Droguza hasta eliminarlo, sin preocuparte de los Drakyr que lo acompañan. Intenta hacer golpes por parejas, para derrotarlo antes.



Cuando acabes con él, coge la **hoja de espadachín** que ha dejado caer y prosigue eliminando al resto de Deimos.

Tras el combate vuelve al hostal y continúa durmiendo.
A la mañana siguiente descubrirás, con amenazas previas, que el que obtenga las 5 piedras sagradas se convertirá en el deimos Supremo, dotado de un poder cercano a de los deimos legendarios de antaño. En ese momento Darc decide ir al hogar de los Drakyr, para recuperar la piedra que le ha sido robada.
Sal de Rueloon y dirígete hasta el Pirón, con el que tienes que poner rumbo hacia Ragnoth.



Al entrar en Drakyrnia te darás cuenta de que (extrañamente) los Drakyr no te guardan ningún rencor, y de hecho ni siquiera te conocen. Entra en la primera puerta que tienes frente a ti, y coge la **tablilla antigua número 2**, situada en el lado derecho de la tienda.
Después, ve hacia el lado derecho del poblado y habla con el anciano Sagan. Al continuar hacia la izquierda te dirá que necesitas hablar con el líder, situado en la cueva al final de las siguientes escaleras.
Williwo, el actual líder de los Drakyr, te reprochará los errores de tu padre y te pedirá que realices una prueba para ser el nuevo líder. Este será el único modo de poder averiguar el paradero de Droguza.
Dirígete al Valle de los huesos del dragón.

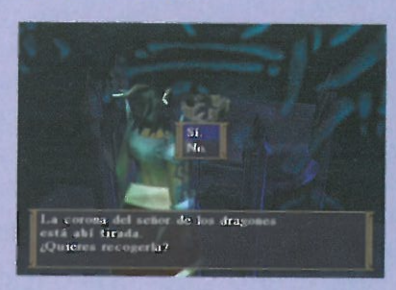


MÁS HUMANOS EN TERRITORIO DEIMOS

Enemigos: 1 Comandante, 2 Soldados de Infantería, 2 Fusileros, 6 Perros
Nivel Recomendado:
Objetos Ocultos: Medicina Reanimadora, Baya de Poder, 15 Piedras de los Espíritus, 300 D, Anillo de Vida (Cajas Metálicas)
Observaciones: Quédate quieto mientras se te van acercando los perros y los soldados. Después de eliminarlos, divide el grupo en 2. Con uno de ellos tienes que romper las cajas metálicas de la izquierda, y con el otro tienes que deshacerte del comandante, para obtener la **espada rota** que guarda. Después de coger todos los objetos de las cajas ya puedes eliminar a los fusileros.



Baja por la rampa y continúa hacia delante. Coge la tablilla antigua número 3, que está en la nieve y prepara a Darc para la prueba que va a dar comienzo. Recuerda que la tiene que realizar él solo. Entra en la cueva, sube las escaleras y coge la **corona del señor de los dragones**. Al volver a bajar dirigiéndote a la puerta, el espíritu del dragón despertará, y después de explicarte que Williwo es tu abuelo, tendrás que derrotar a 2 dragones para demostrar tu fuerza.



LA PRUEBA DEL DRAGÓN

Enemigos: Dragón de Oro, Dragón de Plata
Nivel Recomendado: 17 - 18
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Durante este combate,



la movilidad no importa en absoluto, ya que los dos dragones pueden recorrer la zona de combate de punta a punta con un solo movimiento y, generalmente, después de atacar se ponen lejos de tu alcance.
Lo que debes hacer es atacar a los dragones a medida que van acercándose a ti, usando simples golpes físicos, y cuanto tu vida baje de 100 utiliza una buena hierba o la magia curar, varias veces.
En cuanto uno de los 2 dragones agache la cabeza (eso significa que está a punto de morir) róbale el objeto que tenga, y posteriormente elimina al otro enemigo dejando a este con vida. De esta manera obtendrás los 2 objetos que guardan sin necesidad de tener que robar ambos.
El Dragón de Oro posee la **Ira del Dragón** y el Dragón de Plata el **Talismán de la Tormenta**.
Sus ataques físicos restan aproximadamente 20-25 puntos, y sus alientos de fuego y hielo sobre los 55-60 puntos. A parte, cada uno tiene 150 puntos de vida, o sea que no debes preocuparte demasiado por ellos.



El espíritu del Dragón te reconoce como nuevo líder del pueblo Drakyr, pero te explica que tu piedra del viento está dividida en dos y tu solo tienes una mitad.
Ve de nuevo a Drakyrnia, y sube las escaleras para hablar con tu antepasado.
Tras una larga retahíla de preguntas y respuestas, averiguarás que tienes un hermano, el porqué de la traición de tu padre, el paradero de Droguza, y muchas más cosas.
Graba la partida en la tienda del pueblo y dirígete a las ruinas de la presa de Vayu.



TRAIDORES Y HUMANOS
Enemigos: 1 Comandante, 2 Drakyr, 3 Fusileros
Nivel Recomendado: 17 - 18
Objetos Ocultos: 13 Piedras de los Espíritus, Fruta Abundante (caja metálica), Hoja de Reiki (tronco podrido)
Observaciones: Ves a por ellos desde el principio eliminándolos de uno en uno. Con Bebedora puedes controlar a los Drakyr para derrotarlos más deprisa.



LOS REFUERZOS
Enemigos: 1 Comandante, 2 Trampas de Pistola, 3 Soldados de Infantería, 2 Fusileros
Nivel Recomendado: 17-18
Objetos Ocultos: 250 D, Equipo de Reanimación (caja metálica)
Observaciones: Sin darte tiempo ni a respirar, otro batallón del ejercito se te echará encima. Recarga la vitalidad perdida en combate anterior y haz dos equipos. Tres personajes que vayan por la izquierda y otro tres por la derecha. También puede ser útil controlar a un fusilero con Bebedora. Dirígete al Cabo Thunor, donde por fin encontrarás a Droguza, el Deimos que ha traicionado el espíritu de su raza al aliarse con los humanos.



A POR LA PIEDRA DE AGUA
Enemigos: Droguza, 4 Soldados de Infantería, 4 Trampas de Pistola
Nivel Recomendado: 18 - 19
Objetos Ocultos: 110 D, 10 Piedras de los Espíritus, Fruta Abundante (cajas de madera), Alambre de Espino, Pendientes Románticos (cajas metálicas)
Observaciones: De nuevo la mejor opción es dividir el grupo en 2. Haz que Bebedora y Darc bajen las escaleras de la derecha y avanza rompiendo todas las cajas que veas. Mientras tanto, Volk, Camellia y Delma irán eliminando las trampas y los soldados.
También debes controlar a uno de los soldados con Bebedora y utilizarlo para lanzarle una granada a sus aliados.
Cuando tan solo Droguza esté con vida, rodéalo y atácale por todos lados con golpes físicos. Utiliza a Camellia para que vaya haciendo su lluvia curativa y a Bebedora usando la magia desvanecer.
Sus ataques son mucho más fuertes que la vez anterior, quitando de 60 a 75 puntos. También utiliza el devastador ataque desvanecer, igual que Bebedora, quitando alrededor de 100 puntos.



Droguza está vencido, pero antes de entrar en combate ya le había entregado la piedra del agua a su señor, el emperador Darkham.
En el momento en que Darc iba a arrebatarle la vida, un nuevo pelotón de soldados irrumpe en la zona, haciendo que Volk y sus amigos se distraigan, y facilitando la huida de Droguza.
Delma y los demás irán a derrotar al pelotón, mientras Darc se adentrará en la aeronave para recuperar la piedra del agua.
Al mismo tiempo, Darkham insistirá a Lilia para que le preste su ayuda, y ante su negativa, hará que traigan a Nafia, a la cual ha secuestrado hace muy poco.
Manejando a Darc, entra en la aeronave y continúa recto. Tras la charla de los soldados, entra en la primera puerta y abre el cofre. Obtendrás **200 Piedras de los Espíritus, una Fruta Abundante y un Anillo de Vida**. En el cofre de la habitación contigua encontrarás un **Guardia Insomne** y unos **Ojos chispeantes**.



Al intentar acceder a la tercera puerta, donde se encuentran prisioneras Lady Nafia y Lilia, no será capaz de abrirla y entrará a través de los conductos de ventilación.
Con una mirada totalmente helada y de manera indirecta, le reprochará a su madre que lo abandonara junto a su padre durante la práctica totalidad de su vida. Sin tiempo a nada más, la sirena empezará a sonar gracias al oportuno Samson, y Darc tendrá que huir junto a las dos mujeres.

HUIDA
Enemigos: 2 Soldados de Infantería
Nivel Recomendado: 18 - 19
Objetos Ocultos: 300 D, 16 Piedras de los Espíritus, Cinta de Pelo del Vendaval
Observaciones: Aquí no hace falta dar muchos detalles de lo que se tiene que hacer. Simplemente, ataca a los soldados hasta que mueran.



Uno de los soldados, aún vivo, aprovechará su último aliento para disparar a Darc por la espalda, pero Nafia, viéndole las intenciones, encajará la bala por su hijo. Dirígete hasta Yewbel y entra en casa de Nafia y Kharg. Darc está lleno de rabia por la vida que ha tenido que pasar sin estar con su madre, y necesita preguntarle muchas cosas, pero la herida es mortal y lo único que puede decirle es que lo quiere mucho.



KHARG, CAPÍTULO 4: IRA

Toda la ciudad está ansiosa por ver a Tatjana muerta, pero como es Kharg el que tiene la última palabra por haberlos liberado de la opresión del ejército, todavía sigue con vida.
Baja las escaleras hasta el casino secreto y podrás escuchar como dos soldados intentan matar a la prisionera "por accidente".
Tatjana sigue sin entender porqué le salvaste la vida en el volcán. Spencer te dirá que Samson está a punto de partir. Sube las escaleras y habla con él.
El alcohol está afectando a Paulette, pero se niega a reconocerlo. Antes de que Samson pueda marcharse, tendrás que encontrar a dos compañeros suyos. Sal de la taberna y camina hacia la derecha. Buster, el que tiene un pañuelo azul en la cabeza, está acechando a una muchacha. En cuanto se vaya a ver a su capitán, sube hasta el hangar y encuentra a Boomer en la esquina superior derecha.



Regresa a la taberna y habla con Samson. Te explicará que antes no confiaba en ti y por eso mintió sobre el paradero de Lilia aunque, al ser un ladrón, también le interesaba la piedra de la luz. Kharg quiere aliarse con él para luchar contra el ejército, pero su propuesta no tiene éxito.
Al intentar abandonar la ciudad, Spencer aparecerá escoltando a Tatjana. Se la lleva a la cárcel de Cathena. En el último momento, Tatjana pide disculpas a Kharg por todo lo que ha hecho, y le suplica una segunda oportunidad. Como no puede ser de otro modo, Kharg le permitirá unirse al grupo.



Ahora, ve hasta la fortaleza de la montaña y entra por la puerta situada en la parte más elevada. Inspecciona el control de la pared derecha y Tatjana activará el ascensor. Utilízalo y ve hacia la izquierda, donde encontrarás el **Diccionario de los espíritus volumen 4**. Camina un poco a la derecha e inspecciona un aparato con una luz roja, es la radio inalámbrica. Por lo poco que se puede oír, el ejército se dirige a Ragnoth. Tras la breve escucha, Tatjana revelará al grupo que el emperador quiere apoderarse del arma definitiva, y ella cree que necesita las piedras de los espíritus para conseguir su malévolo plan. Vuelve a usar el ascensor, sal de la fortaleza y baja las rampas. Zev entrará en la zona a toda prisa para informarte que Yewbell ha sido tomada por los Deimos. Dirígete hasta el Búho Real y después a Ragnoth.



Al entrar en el poblado de Yewbell, verás todos los molinos destruidos, y construcciones hechas pedazos. Paulette y Maru irán a buscar información sobre lo ocurrido. Ve hacia la derecha hasta encontrar a Maru y habla con él. Se ve que el culpable de la destrucción del poblado ha sido el ejército de Dilzweld. Utilizaron como excusa el hecho de que hubiera deimos en el interior para emplear la fuerza bruta. Sube hacia la parte alta y entra en tu casa. Paulette no sabe como decirte que Lady Nafia ha muerto. Ya en la habitación de la difunta, te explica que su asesino ha sido un deimos llamado Darc.



Entra en las ruinas y sigue por el primer arco a tu izquierda. Al inspeccionar la tumba, Kharg empieza a dudar si la decisión que lo ha llevado tan lejos de su casa fue la acertada, o si por el contrario debió haberse quedado a proteger a su madre. Paulette le comentará que los habitantes dicen que Darc es hijo de Nafia aunque, como es normal, piensa que es una burda patraña y se niega a creerlo.



De repente, Maru entra corriendo y diciendo que la gente está buscando a Kharg con cara de muy poco amigos. Cuando te dirijas nuevamente a la ciudad, la multitud replicará a Kharg que su madre se relacionara con deimos y harán todo lo posible para echarlo de allí. Debido a los sentimientos que ello le provoca, el cuerpo de Kharg reacciona mostrando las alas había tenido ocultas todo este tiempo. La desesperación lo ha vencido y, tras cortarse las alas, gritará a los cuatro vientos que matará a todos los deimos, empezando por el propio Darc.



DARC, CAPÍTULO 4: REUNIÓN

Delma y los demás ya han llegado hasta Drakyrnia, pero Darc todavía no ha aparecido. Lo mejor que se puede hacer es ir a hablar con Williwo, por si sabe que es lo que tanto preocupa a su amigo. Cuando pregunte porqué os preocupáis por Darc, contesta "porque somos sus amigos", y obtendrás el **Anillo de Dragonia**. Si eliges cualquiera de las otras dos respuestas conseguirás objetos que se pueden conseguir durante el juego, en cambio, esta es la única ocasión que tienes para obtener el anillo.
Al salir, Bebedora percibirá los pensamientos, todavía latentes, de Darc y decidirán ir hasta Yewbell para buscar más pistas.
En cuanto lleguen al Bosque del Chaos, intentarán planear como asaltar el poblado para obtener la información que están buscando. Finalmente, Bebedora se presenta voluntaria para ir a espiar y, como tiene una fisonomía parecida a la humana, es la única del grupo que puede pasar inadvertida.



Cuando tengas el control de Bebedora, ve hacia el lado izquierdo y coge la **tablilla antigua número 7**, que se encuentra tirada en el camino. Sal del bosque y dirígete a Yewbell, donde tienes que entrar en casa de Kharg. Nada más entrar, Bebedora percibirá los sentimientos ocultos de Paulette, y conseguirá que se sienta mejor. Al poco rato Paulette saldrá de la casa y Bebedora encontrará un pequeño rastro de Darc en la habitación.
Ve hasta la taberna y vuelve a hablar con Paulette, después, ve hasta la tumba de Lady Nafia, en las ruinas del castillo, y habla con Maru. Tras una larga charla, averiguarás que Darc se ha ido con Lilia, secuestrada según Maru, a la cueva de la verdad.
Al poco rato, Ganz y Tatjana entrarán en las ruinas, ve a hablar con ellos. Se ve



que "unos Deimos" se han adentrado en el bosque del Chaos y Paulette ha ido tras ellos para ajustarle cuentas al monstruo que mató a su padre. En cuanto se lo explican a Maru, irán raudos a ayudarla.

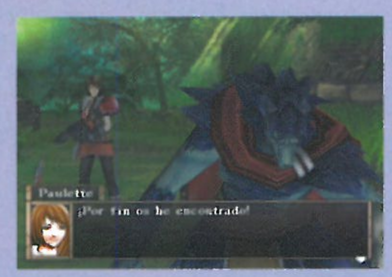


Mientras tanto, en el bosque del Chaos, Delma ya se empieza a preocupar por Bebedora cuando de repente, un grupo de humanos se dispone a matarlos.

LOS CAZADORES DEL BOSQUE
Enemigos: 1 Cazador con látigo, 2 Cazadores con lanza, 2 Cazadores con espada.
Nivel Recomendado: 18 - 19
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: El enemigo más peligroso de todos es el que maneja el látigo, ya que puede realizar un ataque que envenena a su adversario. A su vez, los cazadores pueden aumentar los valores de ataque y defensa, mientras que los que manejan espadas solo realizan ataques físicos. Empieza por el Soldado del látigo e intenta golpear a varios enemigos a la vez, para facilitarte el trabajo.
Si pierdes mucha vida, utiliza la lluvia curativa de Camellia.



Justo al acabar el combate, Paulette reta a Volk para vengar a su padre. El pobre lupino no puede echarse atrás ya que también tiene que vengar la muerte de su mujer y su hijo. En el momento en el que iba a dar comienzo la batalla, los amigos de Kharg entran en el bosque y un minuto después lo hace Bebedora. Aquí es cuando Tatjana recuerda quien es esta niña tan misteriosa, y utiliza una granada de luz para calmar los ánimos de su grupo y de este modo, poder esquivar el enfrentamiento.
Sin humanos de por medio, Bebedora explica lo que ha averiguado en el poblado y enseguida Camellia recuerda que la cueva de la verdad se encuentra en la isla de Cragh, un lugar endemoniado y muy peligroso, que mencionan las leyendas de los lupinos. En cuanto Delma se entera de que ha ido hasta allí con Lilia, decide instantáneamente que irán a buscar a Darc y lo traerán de vuelta.



KHARG, CAPÍTULO 5: VERDAD

Kharg, al ver la reacción de sus amigos y la de todo su pueblo cuando le salieron las alas, huyo de su país y le pidió ayuda a Samson para llegar hasta la isla de Cragh. Durante el trayecto, le revelará su condición mitad deimos mitad humano, aunque el ladrón no le dará ninguna importancia al comprobar que sus planes de combatir al ejército de Dilzweld siguen en pié. Habla con Samson para que te acompañe a lo largo de la isla, y ya de paso, haber si encuentra algún tesoro escondido.
En la playa observarás como 2 Slothianos mantienen una "fluida conversación después de trabajar duramente".
Sal de la playa y dirígete hasta la aldea Slothiana, lugar donde encontrarás humanos y deimos conviviendo en paz. Una idea que jamás se le hubiera pasado por la cabeza.





Ve a la choza de la izquierda en la que están hablando de pesca. Kharg, sigue sin entender la relación tan pacífica que hay entre las 2 razas y les pregunta porqué no luchan entre ellos, ni siquiera por la piedras de los espíritus. El aldeano no entiende lo que dice Darc, aunque le explica que ellos no utilizan máquinas y todo lo hacen a mano. Por ese motivo no tienen porqué luchar.
Camina hacia el muelle y habla con el Slothiano que está contemplando la mar. Al verte recordará a Darc y Lilia, y te dirá que se dirigieron hasta la colina de los ancianos. También mencionará que se parecían al Nuevo Héroe y a la Santa Madre.



Sal del poblado por el lado izquierdo y habla con los ancianos que disfrutan de una larga siesta, hasta que uno de ellos te haga caso. Tras preguntarle sobre el nuevo héroe y la santa madre, te contará la historia de Arc y Kukuru, que acabaron con sus vidas por el bien de la humanidad. Cuando por fin empieza a explicar que Nafia y Windalf fueron el nuevo héroe y la santa madre se quedará profundamente dormido. Habla con otro Slothiano y pregúntale sobre los padres de Darc. Por mucho que le digan los sabios, sigue sin creer que estuvieran realmente enamorados, aunque al final deja entreabierta una posibilidad de que así fuera. Después de hablar con un cuarto sabio y saber donde está la cueva, sal del poblado y pon rumbo norte.
En la entrada de la cueva, Darc y Lilia se encuentran en apuros. Kharg siente que estaría ayudando a Darc si interviene en la lucha pero Samson, por suerte, lo convence para que ayude a Lilia y deje de lado estos sentimientos por el momento.

MALDITOS OJOS
Enemigos: 6 Ojos Malignos
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Olvídate por completo de Darc, se puede espabilar el solito, y concéntrate en los Ojos. Estos enemigos tienen la habilidad de paralizar al enemigo, o sea que elimínalos rápido antes de que te pongan en un aprieto. En el supuesto caso que llegasen a paralizar a alguno de ellos, utiliza un Elixir para curar sus efectos ya que, de lo contrario, estarías 3 turnos sin poder intervenir.
Utiliza a Samson para atacar a 2 o 3 ojos simultáneamente.



Con los ojos fuera de combate, Kharg querrá vengar la muerte de su madre atacando a Darc, pero Lilia lo impedirá. Después de explicar todo lo que ha sucedido, los 2 hermanos se tranquilizarán mínimamente, al menos hasta descubrir porqué han venido a la cueva de la verdad .Continúa hacia la estancia situada al norte y examina la pared naranja del fondo.



LA PRUEBA DE LA VERDAD I
Enemigos: 6 Siervos del espíritu
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Estos monstruos son parecidos a los ojos, pero bastante más peligrosos. Cada turno utilizarán una

magia que duerme a su adversario, o sea que lo mejor es utilizar objetos que te protejan contra el sueño. Si no tienes nada que te sirva, utiliza elixires para curar el estado, aunque tampoco te puedes entretener mucho haciendo esto. Lo recomendable es acabar con 1 o dos de ellos por turno, y si tienes que estar usando elixires continuamente acabarás muerto en menos que canta un gallo.

Sus ataques normales restan alrededor de 40 puntos de vida, mientras que sus ataques mágicos quitan cerca de 85 puntos.

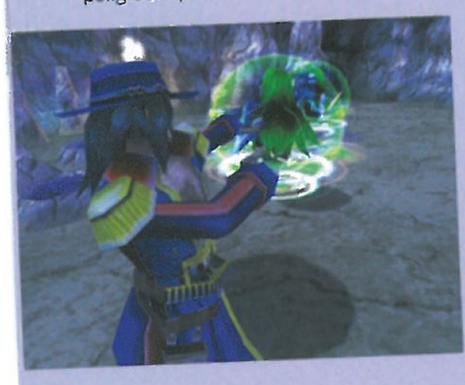
Utiliza a Samson para dispara a varios a la vez y remátalos con Kharg, mientras Darc ataca a los demás.



Examina las luces de izquierda a derecha para averiguar como los humanos traicionaron a los espíritus y acabaron con los recursos naturales del planeta. Después, continúa a la derecha y examina la siguiente pared anaranjada.

LA PRUEBA DE LA VERDAD II

Enemigos: 6 Siervos del espíritu
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: El combate es exactamente igual que el anterior, con la única diferencia de que los monstruos utilizan magia paralizadora en vez de somnífera. Su frecuencia de ataque también ha aumentado, siendo más peligroso que antes.



Estas cuatro luces explican el origen de los monstruos y como evolucionaron en deimos para poder combatir contra los humanos. Sigue hacia la izquierda hasta la siguiente pared naranja.

LA PRUEBA DE LA VERDAD III

Enemigos: 5 Siervos del espíritu
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Estos siervos nunca se acaban. Su ataque mágico ahora afecta a la magia de tus personajes, ya que causa silencio, aunque es preferible a los anteriores ataques. Además, hay un enemigo menos, o sea que lo tienes mucho más fácil.



Tras examinar las tres luces, sabrás que el mundo ha estado a punto de sucumbir varias ocasiones y siempre a manos del Soberano Divino.

Sigue hacia la izquierda y examina la pared que emite una luz blanca. Al haber superado con éxito las tres pruebas de los espíritus por fin tendrás acceso a la sala que oculta la cueva, aunque los dos hermanos no se ponen de acuerdo sobre que razas deben vivir en el planeta y quieren eliminarlas a ambas, Darc a la humana y Kharg a la deimos, por supuesto. Lilia, otra vez, les hace entrar en razón.

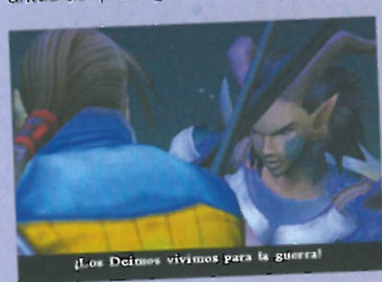
En el interior de la cueva, el espíritu de la esperanza les explicará que sus padres querían un mundo en el que deimos y humanos convivieran en paz por siempre, sin rencor, odio, desprecio o envidia. Todos los sentimientos que pueden ayudar a que el ser despiadado que encerraron los héroes de antaño en el arca, salga de su prisión y someta al mundo de nuevo.

Un poco más tarde, al llegar a la aldea, todos querrán estar solos durante un tiempo para pensar sobre lo que ha sucedido. Ve hacia la izquierda cuando te despiertes, y encontrarás a Samson y Lilia. Después de que haya tocado su canción, Samson le dirá que es preciosa y que su ortena suena muy bien. Lilia se irá a descansar enseguida. Habla con Samson y descubrirás que en realidad es el padre de Lilia, pero no se lo quiere decir porque la abandonó cuando era muy pequeña. Realmente, Kharg no ha tenido suerte cuando Samson le ha ayudado en la isla, ya que él siempre ha querido proteger a su pequeña.



Ve hacia la izquierda y sube la colina. Durante una breve charla con Kharg, los hermanos siguen sin ponerse de acuerdo y pasa lo que tenía que pasar, se enzarzan en un pelea para decidir quien debe morir. Lilia llegará de improviso y apaciguará los ánimos de los alborotados hermanos.

Al poco rato, Samson anuncia la llegada del ejército de Dilzweld a la isla, y tendrán que dirigirse rápidamente hasta la playa si quieren cortarles el paso antes de que lleguen a la aldea.



LA INVASIÓN

Enemigos: 1 Comandante, 2 Soldados de infantería, 1 Fusilero, 3 Artilleros
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Mientras Darc se entretiene atacando a los artilleros, elimina al comandante y coge el **brazalete de acero** que dejará caer. Después, ayuda a Darc con Kharg, mientras Samson se encarga del resto de soldados.

Si ves que la vida de alguno de tus compañeros corre peligro, utiliza la lluvia curativa con Kharg.



Con los soldados mordiendo el polvo, el grupo se dará cuenta de que tan solo era un pelotón de distracción. Al llegar al poblado verás a todos los Slothianos tendidos en el suelo, sin vida, y ahora se disponen a matar a los ancianos. Graba la partida y sube la colina.

El ejército de Wilzweld ha matado a todos los Slothianos sin que hayas podido hacer nada para impedirlo. Darc no perdonará a personas tan despreciables como estas, que matan a seres totalmente indefensos, por simple diversión.



ASESINOS SIN ESCRÚPULOS

Enemigos: 1 Comandante, 4 Soldados de Infantería, 2 Artilleros
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Directamente, ábrete camino entre los soldados hasta el comandante golpeando a los soldados de dos en dos. Acuérdate de dejar algún enemigo con vida antes de matar al comandante, y así obtener la **Visera Dilzweld**.





Darc se irá desolado con la intención de recuperar las 5 piedras de los grandes espíritus y de este modo destruir la raza humana por completo.
Ve al poblado y habla con Samson. Te explicará que en el nacimiento de Lilia, su mujer escuchó una voz diciendo que daría a luz a un amigo de los espíritus. Quizás es por ese motivo que Darkham esté tan interesado en tener a Lilia, para que le ayude a obtener el arma definitiva que tanto desea.



Haciendo un esfuerzo, Kharg se dirigirá hasta Yewbell para pedirles ayuda a sus amigos.

DARC, CAPÍTULO 5: EVOLUCIÓN

El grupo de Delma ha encontrado a Darc en la playa de la isla Cragh. Lo que deben hacer a continuación es recuperar las 4 piedras que tiene el emperador Darkham, pero si utilizan el Pirón para llegar hasta su base, serán descubiertos demasiado rápido, o sea que tiene que buscar otra forma de entrar.
Camellia, en seguida explica que atravesando el desierto de Kanara llegarían sin problemas, a pesar de los peligros que tendrán que superar para conseguirlo.
Sal de la playa y dirígete al Pirón, para poner rumbo al continente Halshinne.

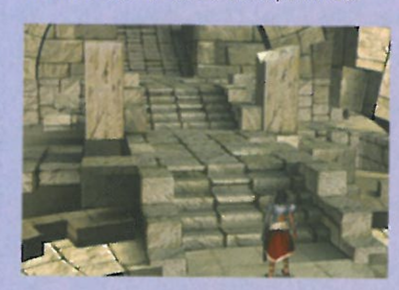


Entra en Barbadoth, una ciudad deprimente donde hay deimos, momias y muertos vivientes, todo gracias al ejército de Dilzweld, e incluso se tiene que soportar una cola interminable para dar un simple sorbo de agua. Sube la rampa que hay a la izquierda y dale las tablillas antiguas a Kirjath, aunque todavía te falte una.
Nada más entrar en el edificio, habla con el primer deimos que veas, 2 veces, y dale los 1000 D que pide para obtener un **pendiente romántico**. Sube las escaleras y habla con el Lupino que está junto a la pared. Te explicará que en la antigüedad, una tribu humana llamada Saryu vivía en el desierto de Kanara y dominaban unas artes misteriosas con las que impedían que se generaran tormentas de arena. Más adelante, la tribu deimos de los Niente eliminó a los Sayru y desde entonces una tormenta gigantesca protege el desierto.
A su vez, los niente también fueron masacrados por el ejército de Dilzweld y sus almas vagan por el desierto metiéndose en los cuerpos sin vida de otros humanos. Al final te dirá que los únicos que saben como atravesar el desierto son las momias.
Ve hacia el lado izquierdo y habla con otro deimos, para que haga referencia a una momia que está "muerta" junto al depósito de agua.



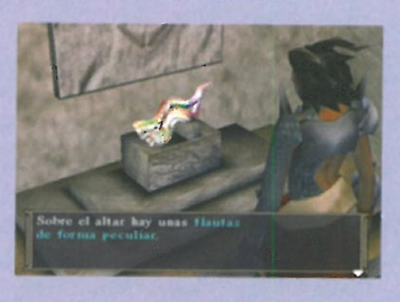
Sal fuera y habla con la momia situada en el lado derecho. Cuando te diga que no recuerda como cruzar el desierto, vuelve al interior del edificio y habla con la momia que está en el lado izquierdo de la habitación, junto a la esfera de grabar partida.
Al preguntarle la manera de cruzar el desierto, te explicará que la tristeza de los Sayru tras ser asesinados, creó la tormenta del desierto, y tan solo puede ser disuelta utilizando las flautas gemelas que ellos mismos construyeron. En cuanto a su localización cree que las custodian las momias en las ruinas de la pirámide.





Entra en la pirámide y sigue el camino hasta ver dos antorchas encendidas. Sube las escaleras, gira a la izquierda, sube las siguientes escaleras y coge la **tablilla antigua número 6** del suelo. Da media vuelta y ve hacia la izquierda, hasta subir al piso de arriba. Examina el interruptor de la pared y retrocede hasta donde cogiste la tablilla. Sigue hacia la derecha hasta el siguiente interruptor y púlsalo.
Retrocede hasta el lugar donde estaban las antorchas encendidas y ve hacia el lado derecho, dirección en el que encontrarás tres cofres cerrados. El primero guarda **100 piedras de los espíritus** y **3 bálsamos de tierra**, el segundo contiene unos **dientes ruidosos** y una **lámina de magol**, mientras que el tercero oculta unos **restos del gran hechicero** y **3 miedo a la tierra**.
Vuelve hasta el lugar donde pulsaste el segundo interruptor y continúa hacia la derecha. En el exterior de la pirámide, presiona otro interruptor y coge una baya del árbol de la vida y 240 piedras de los espíritus, del interior del cofre.
Entra de nuevo en la pirámide, baja las escaleras, y sigue hasta la puerta noreste. Rodea la pirámide por el exterior y presiona el interruptor de la parte izquierda. Después, entra por la puerta y coge **2200 D** y una **hiedra espinosa** del cofre. Vuelve al exterior, rodea de nuevo la pirámide y entra por la anterior puerta, continuando hacia la izquierda hasta salir por el lado contrario de la pirámide. Rodéala hacia la derecha y presiona el interruptor que abre la puerta situada tras las antorchas. Baja las escaleras de tu derecha y examina el agujero para, posteriormente, saltar por él. Entra por la puerta que acabas de abrir y recorre la sala hasta el otro extremo, donde se encuentran las **flautas** que buscas. Al cogerlas, un grupo de momias te atacará.





EL GUARDIÁN DE LAS FLAUTAS
Enemigos: 8 Momias
Nivel Recomendado: 18 - 20
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: La potencia física de las momias puede ponerte en más de un aprieto si no vas con cuidado ya que, si te dan un golpe certero por la espalda, pueden quitar más de 100 puntos de vida.
A parte, también pueden usar una maldición mediante la cual bajan tu nivel temporalmente.
Utiliza habilidades como el tornado para eliminar a varias momias simultáneamente, y ataques físicos por la espalda, mientras Camellia usa todo el rato sus magias de curación.
Algún enemigo puede dejar un **escudo de armas de la alondra**, al morir. Vuelve



a Halshinne y dale la última tablilla a Kirjath. A cambio conseguirás la estatuilla de la diosa. Graba la partida después de curar las heridas y dirígete a la entrada del desierto.
La tormenta no deja ver absolutamente nada pero después de usar las flautas, solo quedará la tranquilidad y las altas temperaturas de un día muy soleado. Entra en el desierto y ve hacia el noreste. Sigue hacia el noreste y examina el remolino de arena para poder saltar a su interior. En la nueva área, corre hacia la izquierda hasta una nueva zona, donde debes examinar y utilizar el remolino del noroeste. Sigue hacia la derecha para salir del desierto. Tu siguiente destino es la torre de Maluise, construcción que alberga una extraña magia ancestral en sus entrañas. Un minuto después de llegar, Droguza aterrizará frente a la puerta. Síguelo hacia el lado derecho.



UN DROGUZA EVOLUCIONADO
Enemigos: Droguza, 3 Comandos, 3 Francotiradores
Nivel Recomendado: 19 - 21
Objetos Ocultos: Baya de poder, Brazalete de titanio, 18 piedras de los espíritus (cajas metálicas)
Observaciones: Droguza se ha hecho mucho más fuerte que la última vez, y ahora utiliza un ataque mágico con el que puede restar alrededor de 150 puntos de vida en un radio de acción de tamaño medio. Por este motivo, y porque ahora contraataca con más frecuencia, lo mejor es no mantener a los personajes muy juntos, y utilizar las habilidades de ataque más fuertes que tengas en vez de usar golpes físicos. También es importante usar Acelerar, Escudo Mágico y Alma furiosa para aumentar lo máximo posible los estados del grupo al completo. Mientras pones a todo el grupo a punto, utiliza el control mental de Bebedora para manipular a 2 comandos y usar sus granadas contra Droguza. Después puedes utilizar la habilidad desvanecer. A medida que los ataques del deimos llenen tu barra de furia, utiliza los golpes conjuntos para quitarle una cantidad mucho mayor de vitalidad. Cuando Droguza haya caído, los comandos también tienen que estar fuera de combate, coge el **cráneo del guerrero loco** que dejará caer y divide el grupo en 2. Darc, Volk y Camellia pueden ir a destruir las cajas metálicas del lado izquierdo, mientras Delma y Bebedora mantienen a raya a los Francotiradores.



Darc, después de saber que Droguza es el último superviviente de su tribu, los niente, y quiere las 5 piedras de los grandes espíritus para gobernar a los deimos, se da cuenta de que es igual que él, y lo deja escapar.
Ve al manantial de Azer, hogar de los Quorup, y compra todo lo que necesites antes de grabar la partida. Sal del manantial y dirígete a la fortaleza volante de Megist.

EL EXTERIOR DE LA FORTALEZA
Enemigos: 1 Comandante, 3 Francotiradores, 2 PA-200, 2 Trampas de cañón
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: En este combate conocerás 2 enemigos nuevos, las trampas de cañón que son más potentes pero muchísimo más lentas que las trampas de pistola, y los PA-200, unos robots bastante peligrosos con una movilidad exageradamente elevada.
Aumenta el ataque del grupo, de lo



contrario necesitarías todos los personajes para acabar con un enemigo por turno, y avanza un poco, hasta atraer la atención de los PA. Cuando avancen hacia ti, retrocede cuanto puedas y elimínalos a placer. Después continúa con las trampas y por último, deshazte de los soldados.



Entra en el Megist y sube la rampa que tienes frente a ti. En el pasillo te espera otro destacamento de soldados.

FUERTES DEFENSAS
Enemigos: 1 Comandante, 5 Francotiradores, 2 Trampas de Cañón
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Al encontrarte en un espacio tan reducido tendrás que ir deprisa, ya que los francotiradores estarán disparando a sus anchas hasta que destruyas las trampas. Usa acelerar y atácalos con todas tus fuerzas.



Continúa hacia la izquierda, y sube las escaleras de la habitación adyacente.

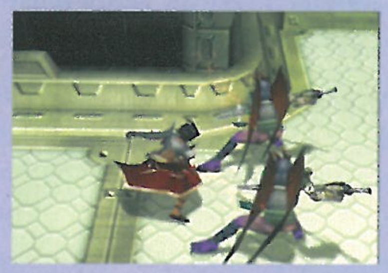
DEFENDIENDO LOS CONTROLES
Enemigos: 1 Comandante, 3 Soldados de infantería, 2 Francotiradores, 2 Comandos
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Ve hacia el lado izquierdo para atacar al comandante y a los soldados en primer lugar. Mientras, utiliza el control mental sobre un comando para que se libre de su compañero. Hecho esto ya solo te



queda eliminar los francotiradores y el soldado de la parte de arriba.

Examina el panel que tiene una luz roja y presiona el interruptor para activar el ascensor. Retrocede al pasillo anterior.

¿QUIÉNES SON ESTOS DEIMOS?
Enemigos: 2 deimos modificados, 2 Comandos, 3 Trampas de cañón
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Más deimos en el bando de los humanos. Tienen un ataque muy potente pero su nivel de vida es casi ridículo.
Ve a por ellos en cuanto entren en tu radio de acción. Si puedes, controla a uno de los Comandos con Bebedora para que ataque las trampas desde su retaguardia. Sus disparos son muy potentes contra estas máquinas.
Al salir del ascensor, en el piso de arriba, Camellia explicará que se encuentran en una zona donde conservan los cuerpos de los deimos capturados, hasta que llegue el momento de experimentar con ellos. En la esquina izquierda puedes salvar la partida. Después, entra en la habitación de la izquierda, y utiliza la palanca.







ATAQUE POR SORPRESA
Enemigos: 4 deimos modificados
Nivel Recomendado: 21 - 23
Objetos Ocultos: 33 piedras de los espíritus (cajas metálicas)
Observaciones: Sube la velocidad y el ataque de al menos 3 personajes y golpea a los deimos a medida que vayan avanzando hacia ti.



Ahora, entra por la puerta de la derecha, y llegarás a la sala donde Tatjana torturó a Camellia.
En su lugar están 2 deimos muy asustados, aunque el soldado que está experimentando con ellos no lo ve de igual forma. Al final tendrás que luchar contra ellos.

LOS DEIMOS TORTURADOS
Enemigos: 3 deimos modificados, 1 Soldado de infantería
Nivel Recomendado: 21 - 23
Objetos Ocultos: 375 D (cajas metálicas)
Observaciones: Mantente en el mismo sitio hasta que los deimos entren en tu radio de acción. Más tarde avanza para matar al soldado.



Tras el combate, Camellia le pedirá a Darc que la irradie otra vez con la máquina de los humanos. Todavía tiene la esperanza de que la máquina que la volvió vieja y débil pueda devolverle su juventud. Cuando te lo pida, acciona el interruptor y espera a que acabe la radiación.
Cuando la luz se haya apagado, una belleza sin igual saldrá de la máquina. Sus compañeros no pueden creerse que sea Camellia pero sí, la máquina la ha devuelto a su forma original (ya podría haber estado así desde el principio del juego).



Después de que Volk y Darc acaben de babear, coge la **tarjeta llave** que está junto a la máquina, enfocada por una luz, y sal de la habitación.
Utiliza la tarjeta en la ranura de la puerta norte y sigue hacia delante. Mientras tanto, Droguza le pide a Darkham que lo irradie otra vez con las piedras de los grandes espíritus, con la esperanza de hacerse el deimos supremo y derrotar a todos los que le planten cara.
Al entrar el grupo de Darc por la puerta, Darkham les explicará que Droguza tan solo es un deimos modificado, y que sus sentimientos y sus recuerdos no son reales, ya que los creó él mismo.



CORTEMOS EL SUMINISTRO DE ENERGÍA
Enemigos: 4 Trampas de cañón, 4 Trampas de escopeta
Nivel Recomendado: 22 - 24
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Durante este combate, lo único que debes hacer es destruir las torres que suministran energía a Droguza, aunque para ello tengas que eliminar las trampas que las custodian. Separa el grupo en dos y ve con una hacia la izquierda y con la otra a la derecha.



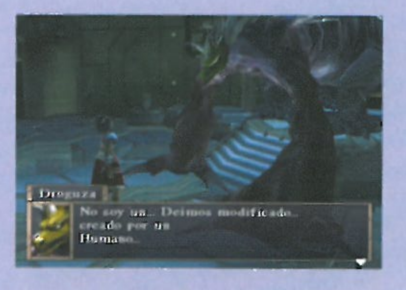
LA ÚLTIMA EVOLUCIÓN DE DROGUZA
Enemigos: Droguza demoníaco
Nivel Recomendado: 22 - 24
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Parece mentira lo cambiado que está Droguza, y no solo en cuanto al aspecto físico, sino también en todos sus estados de combate.
Su ataque se ha desarrollado mucho y ha aprendido varios ataques nuevos con los que puede infligir graves daños a varios personajes.
Uno de los ataques es un rayo que utiliza ha media distancia, golpeando a todos los personajes que estén situados, formando un arco, aproximadamente en medio de la zona de combate. Quita unos 140 puntos.
Otro de estos ataques es una bola de energía que impacta en el suelo y golpea a varios personajes que estén próximos, restando unos 100 puntos. Y la última de sus novedades es un golpe que disminuye la defensa además de causar graves daños, aunque por suerte solo lo utiliza si te colocas frente a su cara. Sus golpes físicos ahora quitan alrededor de 100 puntos y su contraataque es más poderoso.
Como parte positiva está el hecho de que no se puede mover, y no te atacará hasta que no estés a una distancia media. Antes de ir a su encuentro, utiliza habilidades que te suban la velocidad, la fuerza y la defensa física y la mágica. Hecho esto, avanza prudencialmente por el lado que desees, pero todos los personajes tienen que estar bastante cerca unos de otros.
Utiliza a Delma y Camellia para emplear la lluvia curativa muy a menudo y golpéale con Volk y Darc. Bebedora





puede utilizar la habilidad desvanecer. Después de usar varios ataques conjuntos estará acabado.

Droguza se siente muy mal tras haber evolucionado en ese "monstruos" y Darc le promete que unirá a todos los deimos y destruirá a toda la raza humana.
Después de oír en boca de Darc, que es un verdadero deimos supremo, morirá en paz.



KHARG, CAPÍTULO 6: RIVALIDAD

Las dudas llenan la cabeza de Kharg y le impiden llegar hasta sus amigos. Samson lo convence para que aparte sus temores y confíe más en sus amigos. Tas solo tiene que hablar con ellos para volver a tener la relación que tenían antes de mostrar su parte oculta.
Samson no quiere acompañar a Kharg en su lucha contra el ejército porque podría poner en peligro la unión del grupo, e incluso, la vida de su hija.
Si hablas con la gente comprobarás que todos están arrepentidos de haberte insultado y lanzado objetos. Sigue hasta las ruinas del castillo, donde encontrarás a Maru. Después de disculparse y de unirse al grupo de nuevo en la lucha contra el ejército, te explicará que Paulette habló con todas las personas del poblado para convencerles de que tanto Nafia como tú habíais hecho grandes cosas en su país, y si no fuera por vosotros estarían en una situación mucho peor.
Ve hasta la tumba de Nafia para

encontrar a Paulette. Con los ojos repletos de lágrimas te pedirá disculpas una y otra vez por no haberte respaldado en los momentos difíciles. También comentará que Tatjana y Ganz se fueron al cabo Thunor a sacar información de varios soldados que se habían quedado rezagados. Ve a hacerles una visita.



Después de averiguar que Darkham se dirige al imperio de Dilzweld y que ya tiene en su poder las 5 piedras de los grandes espíritus, se decide que ha llegado el momento de atacarlo directamente.
Ve hasta el Búho Real, situado en la parte sur del país, y examina el mapa. Tatjana explica que el imperio tiene baterías antiaéreas a lo largo de todas sus fronteras, o sea que entrar a bordo del Búho Real sería un suicidio. La mejor solución es aterrizar en el parte oriental del continente de Halshinne y cruzar sus fronteras a pie.



En tu camino tendrás que detenerte en el templo de Lamda, lugar con más de 3000 años de antigüedad donde van personas de todo el mundo para aprender a controlar el Qi, entrenándose exhaustivamente. Entra y habla con el monje que está al final de las escaleras.
Responde que no a la pregunta de si quieres entrenarte y pídele permiso para atravesar el monte. Como era de suponer, el monje te explicará que tienes que aprender el sentido de las enseñanzas de Lamda para poder atravesarlo, y eso puede requerir muchos años de estudios y dedicación. Tras insistir en que tienes prisa y decirle que el mundo está en peligro, te dirá que aprendas sus enseñanzas por tu cuenta y, cuando estés preparado, ya podrás subir al monte.



Sal del templo y habla con Tatjana. La única opción que tienes es ir a la biblioteca de Peisus para buscar información sobre Lamda y sus enseñanzas. Al llegar, habla con el chico tras el mostrador y pregúntale si tiene algún libro que te pueda interesar. El chico te dirá que si tiene un libro del templo, pero no puede decirte donde está porque su jefe se lo prohíbe. Su lema es que si lo encuentras tú mismo lo disfrutarás más.
Al entrar en la siguiente habitación todo el grupo se pondrá a buscar por las estantería, bueno, todos menos Maru que por lo que parece no le gusta mucho leer.
Junto a Ganz se encuentra Span, el hombre que te inició en la búsqueda de los diccionarios de los espíritus. Habla con él para entregarle los que has encontrado.



Si sigues hasta el final de la habitación verás un manuscrito en la pared y a los lados, dos dragones sin ojos. Retrocede a la habitación anterior y coge las gemas que tienes como ojos, los dragones colocados en cada pared. Uno en la derecha y otro en la izquierda. Vuelve a la biblioteca y coloca la gema azul en el dragón de la derecha y la roja en el de la izquierda, para abrir un pasadizo secreto. Ve hasta el fondo y lee la placa.
Se trata del Sutra de Lamda, pero está en sumliano, una lengua muerta desde hace muchos años, y no se puede descifrar su contenido. Cógelo y reúnete con el grupo.



Ve a buscar a Maru, que está en la parte derecha de la habitación anterior, y dirígete a Milmarna, donde podrás encontrar a alguien que descifre el sutra, y la **corona de Maru**.
Al llegar, Maru se comportará de un modo muy extraño debido a las sensaciones que le causan esa ciudad, y se irá a dar una vuelta solo.
Recorre el camino hasta llegar a una pequeña isla. Registra la piedra que hay sobre el césped para encontrar un **hueso**. Retrocede y gira a la izquierda, donde verás un perro dentro de una caseta. Dale el hueso y podrás abrí el cofre que guarda tras él. Al leer la **carta** que encontrarás, su dueño te pedirá que cuides al perro, pero como no tienes tiempo de hacerlo, habla con el chico de la izquierda para que el se ocupe del animal.
Sigue avanzando, pasando la pequeña isla, hasta entrar en una casa muy grande. Baja las escaleras de la izquierda e inspecciona los barriles para coger el diccionario de los espíritus número 5. Habla con la chica que está en el mostrador de la derecha para que te traduzca el sutra pero te dirá que tiene prohibido traducir del sumliano. Tendrás que pedirle permiso a Rosanna para que lo pueda descifrar.
Al subir la rampa de enfrente, una mujer te dirá que tan solo los miembros de la realeza pueden atravesar ese punto. En ese momento, Maru aparecerá de improviso, y al enseñarle la corona que lleva puesta le permitirá pasar, para que Rosanna compruebe si realmente es el príncipe que dice ser. Da la vuelta y sube las escaleras por donde hay mucha gente haciendo cola. La adivinadora Foh saldrá de detrás de la persiana e invitará a Maru a su alcoba. Tiene muchas cosas que explicarle. Cuando te digan que pases, da media vuelta y sube las escaleras por donde antes no podías pasar. Al poco rato, Rosanna irá al tasador para darle el permiso que necesitabas. Dirígete hasta dicho tasador y habla con Rosanna. La traducción llevará un rato, o sea que tendrás que esperar.



Sigue hacia arriba y entra en la zona que estaba cerrada, Foh le pedirá disculpas por las cosas que hicieron en el pasado y pedirá a Maru que sea el nuevo rey de Milmarna. Ahora que ha empezado a recordar fragmentos de su niñez, tiene que meditar su respuesta. Ve a buscar el sutra y continúa hacia la izquierda. En la esquina noroeste, Maru está sentado sobre unas cajas de madera. Habla con él y dile que ya tienes la traducción. Él te dirá que no es el príncipe, si no que la corona se la dió0 el verdadero príncipe hace mucho tiempo. Foh lo escuchará todo y se irá corriendo.
En ese momento Maru verá algo en una bola de cristal. Sal de la mansión y habla con Foh para evitar que zarpe a alta mar.
Finalmente Maru es el príncipe de







verdad, y su visión ha impedido que Foh se ahogara en el océano. Sal de la ciudad y vuelve a Peisus.

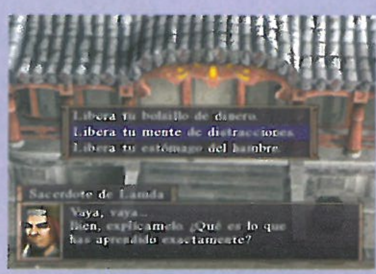


Entra en la biblioteca y habla con Span para darle el último diccionario. Él a cambio te entregará un **pañuelo de héroe**.
Después de conseguir este valioso accesorio, vuelve a colocar las gemas, azul y roja, en los ojos de los dragones para acceder de nuevo al pasadizo secreto. En el lugar que antes estaba el sutra, ahora se encuentra otro clon del Diekbeck. Habla con él y no te creas lo que te explica.
Al descubrir su farol, te hará una serie de preguntas relacionadas con el juego, y si las aciertas todas conseguirás un **amuleto de los espíritus**.



Las respuestas son las siguientes:
1ª. En el contrario que las agujas de un reloj
2ª. Un gato
3ª. Bonitas Piedras
4ª. Palkia
5ª. Gastos de manutención de los participantes
6ª. Un par de dados
7ª. La banda Shinobi
8ª. Lakelta
9ª. Una pipa
10ª. Buster

Sal de la Peisus y dirígete al templo de la montaña. Al hablar con el monje escoge la opción "Libera tu mente de distracciones", y como ya has adivinado el sentido de las enseñanzas de lamba, tendrás que pasar a la segunda prueba.
Tienes que demostrar, que sabes aplicar dichas enseñanzas en la práctica, realizando un combate sin que la barra de tensión llegue al máximo, al menos, en un personaje.



PRUEBA DE FUERZA
Enemigos: 5 Monjes de lamda
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Los monjes tienes una movilidad un tanto reducida pero pueden realizar ataques que quitan cerca de 80 puntos. Atácalos de uno en uno y cura las heridas con objetos o con la habilidad máquina médica de Tatjana. Y no pienses mucho en la "tensión".

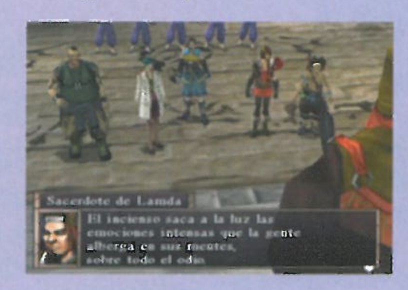


La prueba física ya está pasada, pero queda otra más. Gracias a un gas que emiten unas vasijas, todos los miembros del grupo excepto Maru creen ver a sus más odiados enemigos, cuando en realidad son solo visiones. Al ser Maru el único que ha tenido la mente clara en la prueba, también será el único que puede participar en el siguiente combate.

SOLO ANTE EL PELIGRO
Enemigos: 5 Monjes de lamda
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Este es uno de los combates más complicados y largos que has disputado hasta ahora.
Para poder vencer a los 5 monjes utilizando solamente a Maru, es imprescindible que tengas varias cosas. Primero un nivel medianamente alto y una campanilla de la siesta con la que producir sueño con las flechas. En cuanto a objetos debes tener algunos que te suban la precisión y el ataque, como mínimo.
Una vez cumplas estos requisitos, empieza atacando al monje que tienes más cerca y ve retrocediendo a medida que él se acerca a ti. Su evasión es realmente alta por lo que puedes realizar 4 disparos y darlo solo con uno. Debes disparar las flechas desde la distancia máxima que te permita la movilidad, para impedir que en su turno pueda alcanzarte.
A medida que vayas retrocediendo, nunca entres en el radio de acción de otro monje. Elimínalos uno a uno y vencerás. Utiliza habilidades y objetos para curar tus heridas cuando bajen de 100 puntos.



Por fin has conseguido el permiso para subir la montaña y así poder llegar hasta Darkham.
Las pruebas no solo eran para convencer al monje, si no para tener la certeza de que el grupo de Kharg será capaz de esquivar la fuerza y el gas alucinógeno que segregan los monstruos de la montaña.
Ve hacia el lado izquierdo del templo y atraviesa la puerta. Sigue recto, coge las **180 piedras de los espíritus** y la **fruta abundante** del cofre y continúa hacia la izquierda, donde te asaltarán varios deimos furiosos.





EL PASO DE LA MONTAÑA
Enemigos: 4 Ogros, 3 Lacayos demoníacos
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Los deimos no son muy rápidos, ni tienen una movilidad alta, pero sus golpes son bastante potentes. Concéntrate en acabar con los 3 que tienes a la derecha y sigue con los demás cuando se hayan acercado.



Baja la rampa de la izquierda y abre el cofre, que contiene una **veleta**, una **nuez Balo** y un **miedo al viento**. Sigue hacia la izquierda hasta llegar a un nuevo cofre, coge las **4 grandes hierbas** y la **baya del árbol de la vida**, y continúa hasta el siguiente cofre.
Después de obtener la **tanzanita** y la **hoja de hielo**, avanza un poco hasta que te asalten más deimos.

MÁS DEIMOS AL ACECHO
Enemigos: 4 Ogros, 2 Lacayos demoníacos
Nivel Recomendado: 20 - 22
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Menos deimos que antes y niveles inferiores, que suerte. Del mismo modo que en el anterior combate, derrota a los enemigos de un lado para seguir los del contrario posteriormente.



Avanza un poco más hacia la izquierda y verás los gases de los que te advirtió el monje. Al atravesarlo entrarás en una alucinación que te llevará hasta Yewbell.

MUERTOS VIVIENTES
Enemigos: 3 Zombis, 2 Necrófagos
Nivel Recomendado: 21 - 23
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Lentos y con las defensas muy bajas. El único punto que cabe destacar, es que tienen una habilidad mediante la cual bajan tus niveles.
No tendrás problemas para derrotarlos.



Maru te dice que para salir de la alucinación debes ir al anillo de luz. Baja las escaleras y ve a la derecha para encontrarlo. En una nueva zona, baja las rampa y ve hacia el lado izquierdo. Entra en el anillo para llegar al bosque de Asheeda. Ve hacia el lado izquierdo del tronco y gira a la derecha cuando puedas. Aquí encontrarás un nuevo anillo. El siguiente anillo está en el lado izquierdo, y el último en la parte noroeste, aunque antes de traspasarlo tendrás que deshacerte de unos simpáticos personajes.



CONTINÚAN LAS VISIONES
Enemigos: 2 Segadores, 4 Esqueletos
Nivel Recomendado: 22 - 24
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Los esqueletos son fuertes pero lentos y de movilidad escasa. Los Segadores, al contrario, tienen todos los niveles muy altos, pero en especial la evasión y la movilidad. E incluso pueden usar la habilidad desvanecer, restando unos 100 puntos de vida, y matarte en el acto con otro de sus ataques.
Utiliza a Maru con al veleta equipada para no fallar los tiros, y eliminarlos sin acercarte a ellos. Cuando los esqueletos lleguen a tu posición, rodéalos uno a uno para matarlos fácilmente. Alguno puede dejar caer unas **hombreras de punta**, un objeto de protección bastante útil.



GUARDIA IMPERIAL I
Enemigos: 3 PA-200, 3 Intrusos, 2 Comandos
Nivel Recomendado: 22 - 24
Objetos Ocultos: 19 Piedras de los espíritus, Medicina reanimadora (caja metálica)
Observaciones: Estos enemigos tienen una defensa muy alta y el ataque tampoco es muy débil que digamos. Utiliza habilidades de media/larga distancia para debilitarlos antes de que puedas alcanzarlos con golpes físicos. Los intrusos pueden disparar desde muy lejos, o sea que vigila tus niveles de vida para no tener sorpresas. Utiliza objetos para subir tus niveles de ataque y defensa, y cura las heridas cuando te inflijan daño.



Sube las escaleras y abre el cofre de la esquina izquierda. En su interior encontrarás **una baya del árbol de la vida**, **una hoja del viento** y **2 medicinas reanimadoras**. Sigue por las escaleras hasta el piso de arriba.

GUARDIA IMPERIAL II
Enemigos: 2 PA-200, 2 Intrusos, 4 Trampas de cañón
Nivel Recomendado: 22 - 24
Objetos Ocultos: Elixir (bidón), 300 D, Botiquín (caja metálica)
Observaciones: Muy parecido al anterior combate pero ahora hay trampas de cañón. Utiliza la misma técnica que antes, aunque ahora la mayoría de enemigos tienen una movilidad y una velocidad ridículas.



Sigue a la derecha y luego hacia abajo. Baja las escaleras y sigue hasta el final, donde encontrarás una **unidad aturdidora** y **2 miedos a la luz**. Retrocede y sigue hacia la izquierda, subiendo al piso de arriba, hasta que encuentres más enemigos.

GUARDIA IMPERIAL III
Enemigos: 5 PA-200, 3 Trampas de cañón
Nivel Recomendado: 22 - 24
Objetos Ocultos: 225 D, 15 piedras de los espíritus, cable de serpiente (caja metálica)
Observaciones: Exactamente igual que antes, pero ya no te tienes que preocupar de los Intrusos. Antes de matar al último robot, destruye la caja que hay en el lado izquierdo para conseguir el **cable de serpiente**.



Baja por las escaleras de la derecha y coge la **lente verde buena**, y el **Ornamento de pelo de Frey**, del interior del cofre. Retrocede, y sigue hacia la izquierda.
El emperador Darkham ya ha empezado a usar el poder de Lilia para extraer la fuerza de las piedras, con la que a su vez eliminará la dimensión restringida que aislaba el poder del castillo volador que construyeron en el pasado. Cuando consigue hacerlo, utiliza el poder del castillo para arrasar Cathena del mapa. Kharg y los demás se quedarán estupefactos y no les quedará otro remedio que parar al emperador a la fuerza.

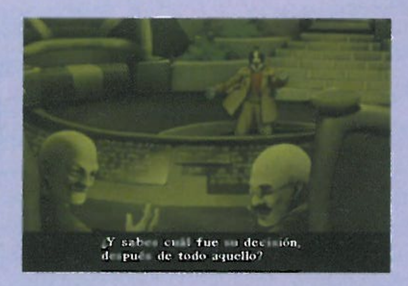


EL FINAL DEL EMPERADOR
Enemigos: Darkham, 4 Guardias reales
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: —
Observaciones: Darkham tiene un nivel de vida muy elevado y sus ataques especiales, pueden restar hasta 150 puntos de vida o causar parálisis.
Por su parte, los ataques especiales de los guardias no llegan a dañar por encima de los 100 puntos, pero su velocidad de ataque es mayor que la de su líder.
Utiliza tus habilidades más potentes para acabar rápidamente con al menos dos de los guardias (que ofrecerán una encarnizada resistencia). Una buena manera de conseguirlo es utilizando la flecha atadora de Maru, con las que podrás paralizarlos un rato.
Para atacar a Darkham, además de las habilidades de cada personaje, los golpes conjuntos le restarán muchos más puntos que el resto, o sea que en cuanto tengas la barra de tensión al máximo, lánzate a por él. Tras eliminarlo, o utilizando la habilidad robar, conseguirás una **hoja explosiva.**
Si quieres acabar con éxito la batalla debes tener a varios personajes curando al grupo en todo momento.





Tras la encarnizada batalla, Drakham confesará que lo que realmente quería hacer con el arma es destruir a todos los deimos de la faz de la tierra.
Hace mucho tiempo, un ejército de deimos invadió su país, y él se fue a pedir ayuda a Cathena, pero le dijeron que el problema se tenía que resolver sin violencia.
Cuando regreso a su país, los deimos habían cogido como rehenes a todos los niños, y amenazaban con matarlos sin no se rendía el imperio. Finalmente mataron a todos los niños y al rey. Poco después Darkham tomo las riendas del imperio.
Antes de lanzarse desde lo alto de la torre le pedirá a Kharg que acabe lo que él ha empezado.



LA BATALLA FINAL

Los grupos de Darc y Kharg se encuentran frente a frente, y todavía, cada uno de ellos quiere eliminar a la raza contrario. Todos exponen las razones por las que quieren acabar con los demás, ya sea porque les arrebataron a seres muy queridos o porque se lo hicieron pasar mal en el pasado.



HUMANOS O DEIMOS
Enemigos: Grupo de Darc o Grupor de Kharg
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: Da igual en que bando luches porque la historia es la misma para ambos equipos.
Si coges a los deimos, los humanos son muchos más rápidos que tú, pero no tienen tanta fuerza física, o habilidades tan potentes como el grupo de Darc.
Si por el contrario encoges luchar con los humanos, la velocidad de los deimos será inferior pero sus ataques pueden ser más contundentes.
Utiliza tus habilidades más fuertes, independientemente con quien luches, y golpes conjuntos para acabar rápido la batalla.



El perdedor se cuestionará a sí mismo por haber sido derrotado, mientras que el ganador decide ir a buscar las piedras de los grandes espíritus.
En ese momento, el personaje misterioso que ha salido varias veces hablando con Darkham aparecerá de nuevo, y descubrirás que se trata de Zev, el buscador de tesoros.
Al descubrirse como el legendario Soberano Divino, explicará que utilizó a Darkham, Kharg y Darc para que consiguieran las 5 piedras que necesitaba y para que sembraran de odio la faz del planeta. Con esa inconmensurable cantidad de sentimientos negativos, los espíritus tuvieron que desaparecer hace unos 500 años, y por el mismo motivo el pudo escapar del arca que lo mantenía prisionero, pasando por una pequeña brecha, y tomando el cuerpo de un viejo explorador. Ahora, tan solo necesita ir hasta la torre voladora y abrir el arca que aguarda en su interior, para volver a ser el señor del abismo negro que fue antaño. Después de coger a Lilia y a las piedras, desaparecerá.El vencedor del combate está estupefacto y muy dolido por haber sido utilizado para un fin tan malévolo, y decide ir hasta la torre voladora para impedir que obtenga todo su poder, dejando al grupo perdedor en lo alto de la torre.

Retrocede por la torre hasta la puerta principal, y rodéala hacia el lado derecho, lugar donde luchaste contra Droguza la segunda vez.

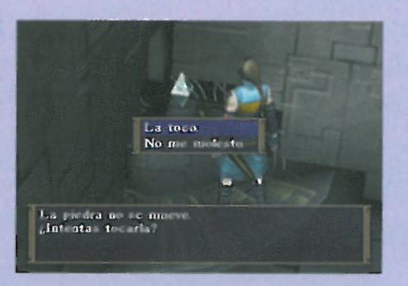
Importante: Este es un punto de no retorno, o sea que si quieres ir a algún sitio a subir nivel o encontrar objetos que te falten, debes hacerlo antes de entrar en la torre.

Después de entrar en la torre voladora, volverás con el grupo perdedor, el cual tomará la misma decisión, adentrarse en la torre y detener al soberano divino. Baja de nuevo todas las escaleras y ve hasta el descampado para acceder a dicha torre.
En la entrada se encontrarán los grupos de Kharg y Darc, y el hermano más humano querrá aliarse con Darc para tener más posibilidades, pero la idea no le hace mucha gracia al deimos mestizo. En ese momento la torre empezará a despegar y el suelo se abrirá bajo los pies de ambos grupo.
Al levantarse de la fuerte caída, Kharg, Paulette y Ganz se encontrarán junto a Delma y Volk, y antes de que se pongan de acuerdo con lo que deben hacer a continuación, un grupo de monstruos los atacará.



JUNTOS PERO NO REVUELTOS
Enemigos: 3 Lacayos demoníacos, 3 Cometas infernales
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: A los Lacayos ya los tienes vistos de antes. Son débiles y tienen muy poca movilidad. Los cometas también son lentos y con un radio de acción muy limitado, pero pueden llegar a quitar mas de 100 puntos de vida, de un solo golpe.
De todos modos, con el equipo de guerreros que tienes no puedes perder de ninguna manera.
Finalizado el combate, y tras una larga charla, Volk y Delma se unirán al grupo de Kharg hasta que encuentren a Darc. Sal por la puerta de la derecha.

SEGUIMOS UNIDOS
Enemigos: 3 Gólems, 4 Rognas Gormon
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: 39 piedras de los espíritus (orbes extraños)
Observaciones: Tanto los Gólems como los Rognas tienen muchos puntos de vida, pero su defensa es muy baja. También pueden hacer habilidades con elemento tierra para dañar a uno a varios personajes, restando más de 100 puntos. Aumenta tu fuerza y atácales con los golpes más fuertes que tengas, sin dejar de vigilar tus niveles de PV. Ganz puede eliminar a un enemigo de un golpe.



Ve hacia la izquierda y toca el cristal situado en la esquina. Continúa a la derecha, entra por la puerta y recorre el pasadizo hasta el extremo izquierdo, donde debes activar otro cristal. Sube las escaleras y ve hacia arriba.
Al llegar al puente Paulette se mostrará asustada, porque no ve ningún soporte que aguante el puente, y Kharg se acercará para verlo mejor. En ese momento, Delma intenta empujar a Kharg hacia el abismo, pero falla y es ella la que casi se cae. Por raro que parezca, Ganz la cogerá e impedirá que muera. Volk les dejará muy claro a los humanos que nunca puedes confiar, ni darle la espalda a un deimos. Atraviesa la puerta de arriba.

ENEMIGOS MALDITOS
Enemigos: 4 Moradores de la oscuridad, 4 Ojos malignos
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: 44 piedras de los espíritus (orbes extraños)
Observaciones: Son los mismos enemigos que viste en la cueva de la verdad, pero esta vez van acompañados de sus hermanos mayores.
Los moradores, tienen los mismos ataques que los ojos, pero tanto sus niveles de movilidad y fuerza son superiores. Lo más peligroso de todo es que utilizan la habilidad para paralizarte con mayor frecuencia.
Utiliza el antídoto de Delma u objetos para salir de la parálisis. Elimínalos



según vayan llegando hasta ti, en el menor tiempo posible. Después del combate, y de que Kharg y los demás lleguen a la parte alta de la torre, pasarás a manejar a Darc.
El ambiente no es mucho mejor que el que había en el anterior grupo, pero tendrán que colaborar para destruir al enemigo.

ROBOTS DEL PASADO
Enemigos: 3 Artilleros, 4 SA-100
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: -----
Observaciones: Los artilleros tienen habilidades de larga distancia pero son débiles.
En cuanto a los SA-100, son similares a los 200, pero con un nivel de vida más alto y una nueva habilidad. Cuando están junto a algún enemigo se autodestruyen para causarle daño. Aprovecha esta habilidad y ataca principalmente a los artilleros.



Del mismo modo que pasó en el otro grupo, Tatjana y Maru tienen que acompañar a Darc y los suyos hasta encontrar a Kharg. Continúa hacia la derecha.

CUIDADO CON LA AUTODESTRUCCIÓN
Enemigos: 4 PA-200, 3 SA-100
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: 77 piedras de los espíritus (orbes extraños)
Observaciones: En primer lugar, ve hacia la parte baja de la pantalla donde se encuentra un PA-200 rodeado por 4 orbes extraños. Al eliminarlo conseguirás la unidad de **128k**. En este periodo de tiempo ya te habrán alcanzado los otros 2 PA-200 que estaban en el lado contrario, elimínalos con habilidades a media distancia.
Para abatir a los SA, acércate a ellos y deja que se autodestruyan, después usa lluvia curativa de Camellia y todo arreglado. Atraviesa la habitación y activa el cristal, después retrocede y sigue hacia el sur.

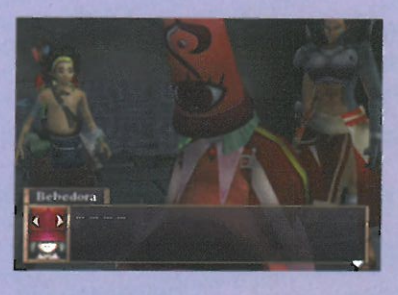


LOS MORADORES DE LAS TIENIEBLAS
Enemigos: 4 Moradores de la oscuridad, 4 Ojos malignos
Nivel Recomendado: 23 - 25
Objetos Ocultos: -----
Observaciones: Es similar al combate que has disputado hace poco con Kharg, pero ahora los enemigos prefieren atacar con golpes físicos en vez de con parálisis, por suerte.
Elimínalos de dos en dos para reducir más las posibilidades de que utilicen dicha habilidad.

Al final de la habitación hay otro cristal. Actívalo y retrocede hasta la sala adyacente, donde debes continuar hacia la izquierda.

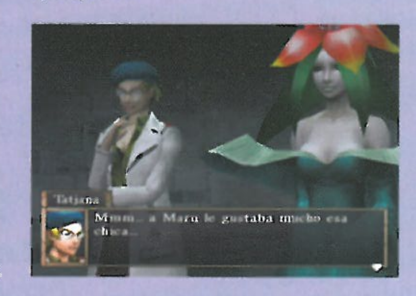
YA CASI HEMOS LLEGADO
Enemigos: 4 trampas de pistola, 4 Trampas de escopeta
Nivel Recomendado: 24 - 26
Objetos Ocultos: Botiquín, Tónico energético (orbes extraños)
Observaciones: Un combate sencillísimo. Tan solo tienes que atacar continuamente hasta que desaparezcan todas las trampas.

En la parte izquierda encontrarás el último cristal. Actívalo y retrocede hasta el ascensor de la sala anterior. Al llegar al piso superior, Bebedora tendrá un escalofrío. Graba la partida y síguela.
Al bajar del ascensor, la pequeña monstruo estará como poseída y les dirá a sus compañeros que ella es creación del Soberano Divino y tiene que obedecer sus órdenes, aunque



tener que matar a Maru le cree un mar de dudas.

LA MARIONETA BEBEDORA
Enemigos: Bebedora, 2 Altimas
Nivel Recomendado: 24 - 26
Objetos Ocultos: -----
Observaciones: El peligro más grande que corres en este terreno de combate, es que las Altimas tienen un ataque que puede darte siempre, ya que la distancia a la que lo pueden lanzar ocupa más de la mitad del escenario, y restarás de 120 a 150 puntos de vida.
A parte, si quieres atacarles tendrás que seguirlas continuamente, porque cada turno se desplazan al lugar que deseen, ya que cruzar la habitación de punta a punta no les suponen ningún esfuerzo. Lo mejor que puedes hacer es concentrarte en Bebedora, y utilizar lluvia curativa cada vez que te alcance uno de sus ataques
Cuando te acerques lo suficiente a la marioneta, ella se dirigirá a ti, momento que tienes que aprovechar para atacarle con los golpes más potentes que tengas.
No te pienses por nada del mundo que es tan frágil como cuando tú la manejabas, ahora utiliza la habilidad oscuridad extrema, quitando la misma vida que las Altimas, y sus ataques físicos también son mucho más fuertes.
A parte, cada vez que la golpees desaparecerá como si estuviera muerta, y se tele transportará a otro lado de la habitación. Persíguela hasta acabar con ella, y no dejes de curarte las heridas ni un momento.
Bebedora yace sin vida en el suelo, y Maru llora desconsolado. Darc le dirá que no hay tiempo para eso y se tienen que marchar. Cuando ya casi se habían ido, Bebedora se pone de pie y les dice que ya le han cortado las cuerdas, y no está controlada por el Soberano Divino pero, ¿ahora quien controlará a Bebedora?. Por fin es libre de hacer lo que quiera.



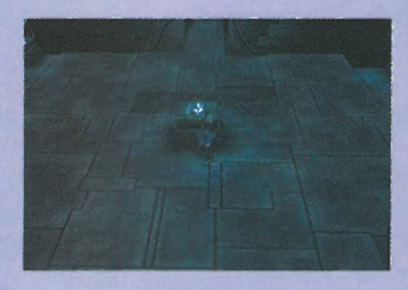
Baja por el ascensor y coge el de la derecha después de grabar.
La de situaciones que has tenido que pasar para que estén todos los personajes juntos de nuevo. Ahora queda por discutir la manera en la que se avanzará hasta el Soberano Divino.
Después de una larga conversación, y de ponerse de acuerdo en demasiadas cosas, Kharg y Darc deciden unirse para

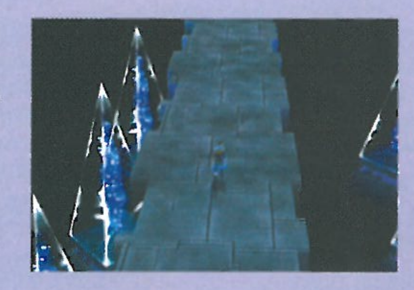






aumentar su fuerza y derrotar al malvado ser que los ha controlado a todos desde el primer momento.
Elige a un líder, no tiene la más mínima importancia, y atraviesa la puerta. Al final del pasillo, junto a la esfera de grabado, verás a dos Quorups bastante perdidos. Puedes comprar todo lo que desees. Después, utiliza el ascensor de enfrente.
A partir de esta habitación, tendrás que combatir prácticamente en cada sala con enemigos que salen de forma aleatoria, como si se tratase de puntos del mapa como cuando vas de una ciudad a otra, o sea que no podemos darte consejos de la manera en la que tienes que superarlos aunque, a estas alturas, ya debes conocer los puntos débiles de todos los enemigos que te atacarán.
Sigue hacia la sala de enfrente, y continúa de habitación en habitación hasta ver varias esferas volando en el aire. Examínalas y obtendrás **3 equipo de reanimación, cinta de Satan, 180 piedras de los espíritus, 2 bayas del árbol de la vida, estatuilla de los ángeles, talismán de hielo, rasgaacero, cuentas de satán,** y **1000 D.**
Regresa hasta la primera habitación y ve por la puerta de tu derecha. Corre hasta el siguiente ascensor, utilízalo y sigue hacia delante, hasta encontrar una esfera para grabar y un nuevo ascensor.





En la siguiente planta, recorre el nuevo pasillo hacia abajo y sigue a la izquierda y luego hacia arriba. Abre las esferas para obtener, **2 amuletos rojos, 1 talismán de fuego, lente de rubí de tipo 4, 240 piedras de los espíritus, jubón de combate, baya de poder, 3600 D** y **5 hierbas fortísimas.**
Retrocede hasta la anterior habitación, vuelve a la derecha y utiliza el ascensor. Ve al sur, coge un **talismán blanco, talismán de la luz, clavos de duelo, hoja de los gigantes** y **240 piedras de los espíritus**, y continúa varias habitaciones hacia la izquierda.
Después de coger un **anillo de vida, amuleto negro, bobina superconductora, 2 bayas del árbol de la vida** y **200 piedras de los espíritus**, sigue al norte hasta encontrar otro ascensor. Utilízalo para volver al piso de abajo y continúa hacia la izquierda y luego hacia arriba, lugar donde podrás ver otro Quorup perdido. Graba la partida y usa el ascensor.



Ve hacia la derecha y luego hacia abajo. Coge la **máscara de hechicero, capa de diamante, talismán de la tormenta** y los **2 amuletos verdes**, antes de seguir avanzando. Gira a la izquierda, y sigue en esta dirección hasta llegar a una segunda sala con ascensor. Ve hacia arriba (sin usar el ascensor), y coge **4600 D, 280 piedras de los espíritus, 2 miedos a la luz, lente verde máxima, nariz brillante, 2 frutas abundantes** y **3 hierbas fortísimas.** Retrocede a la habitación anterior y coge el ascensor. Sigue hacia abajo, luego a la derecha y, en una habitación con ascensor ve hacia arriba.
Tras obtener un **talismán de tierra, 640 piedras de los espíritus, 2 bayas del árbol de la vida, hoja del dios de la guerra,** y **dos hojas de Reiki**, retrocede, utiliza el ascensor y graba la partida.





En este momento debes preparar bien a todos tus personajes, porque en el momento que atravieses la siguiente puerta entrarás en la recta final de la aventura.
El soberano divino, consigue que Lilia abra el arca invocando el poder de los grandes espíritus y, recordando un pacto que hizo en el pasado, volverá a convertirse en el señor del abismo negro. Cuando llegan los chicos, no pueden hacer nada para detenerlo y son engullidos por el poder de la oscuridad que despide el antiguo Governador Divino. Dirígete a cada uno de los personajes que hay entre la oscuridad, y verás que se les aparece un ser muy querido por ellos, diciéndole que abandonen la lucha. Recuerda quien se le aparece a quien porque será vital en el siguiente combate. Cuando parece que nada puede evitar tu rendición, Lilia te dice que todo son ilusiones creadas por el señor del abismo, y te hace reaccionar justo a tiempo.



COMBATE CONTRA LA OSCURIDAD
Enemigos: 6 Meshimgen
Nivel Recomendado: 28 - 30
Objetos Ocultos: ——
Observaciones: En cuanto de comienzo el combate, verás a 6 enemigos, y todos están frente a otro de tus personajes.
Cuando los golpees, una imagen de una persona en particular aparecerá en lugar del monstruo. Si ese personaje es el que corresponde al que le ha golpeado le restará vida, pero si no lo es te convertirá en un Meshimgen durante 2 turnos, durante los cuales no podrás manejarlo y atacará a tus otros personajes.
Lo único que tienes que hacer es averiguar que monstruo corresponde a cada uno de tus personajes, y atacarlo sin parar. Los personajes que corresponden a cada uno, son los mismos que se les aparecieron justo antes de entrar en esta batalla.



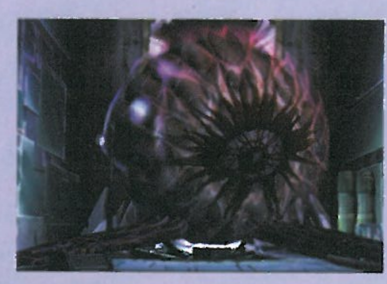
Una vez hayas vencido la oscuridad, el Señor del Abismo Negro te pondrá en un grave aprieto. Un nuevo enemigo se alza ante tus ojos, pero si lo matas, también morirá el huésped que alberga en su interior, Lilia.



MATAR O MORIR
Enemigos: Lilia Getmann, 6 Meshimgen
Nivel Recomendado: 28 - 30
Objetos Ocultos: ------
Observaciones: Dark y Kharg tienen que tomar una decisión rápidamente. Destruye los Meshimgen que te impiden llegar hasta Lilia y después, avanza dejando atrás a los que queden con vida. Cada vez que llegue el turno de Lilia Getmann, hará aparecer un nuevo Meshimgen, o sea que no te compliques mucho la vida intentado matarlos a todos, porque no se acabarán nunca.
Ataca a Lilia con golpes físicos, preferiblemente conjuntos, hasta restarle 1200 puntos, aproximadamente.



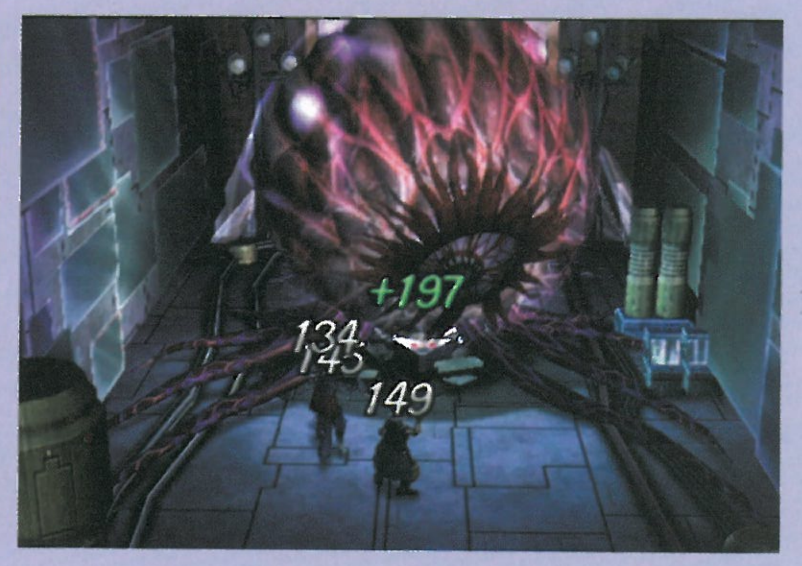
Cuando parece que todo está perdido, y que morirán dentro de la barrera oscura, Lilia aparece como si fuera el ángel salvador. El gran héroe y la santa madre la salvaron cuando estaba al borde de la muerte.
Ahora, ella será la encargada de liberar los corazones de todos ellos para poder salir del infierno donde se encuentran sumidos.
Cara a cara con el Señor del Abismo Negro, éste intentará que Kharg y Darc se maten el uno al otro, diciéndoles que esa acción conllevaría a la paz en el mundo. Pero los dos hermanos están demasiado escarmentados como para creerse semejante patraña.



Enemigos: Señor del Abismo Negro
Nivel Recomendado: 28 - 30
Objetos Ocultos: ------
Observaciones: El super ojo gigante que tienes delante tiene tres ataques diferentes y todos ellos son muy poderosos. Mediante el primero escupirá un enemigo, célula cerebral, que quita alrededor de 100 puntos con su rayo ocular. Este ataque lo seguirá haciendo en cada turno, a no ser que te acerques mucho a él, momento en el que te absorberá puntos de vida para sanarse. El último ataque es el más devastador y solo lo hace cuando has eliminado la mayor parte de las nubes negras que lo rodean. Lanza un rayo por el centro de la pantalla que puede quitar hasta 300 puntos de vida a cada personaje. Para poderle hacer el suficiente daño con tus personajes, las nubes negras le hacen de escudo, tienes que eliminar a unas 5 células cerebrales, y de este modo dispersar todas las nubes que lo rodean. En ese momento tienes que atacarlo con tus golpes más poderosos, siendo los ataques conjuntos la mejor elección, si es posible por supuesto. Después de lanzar su rayo mortal volverá a tener la capa de nubes negras, y tendrás que empezar otra vez a eliminar células cerebrales. Los ataques físicos, como por ejemplo la furia de la espada del viento de Kharg, son perfectos para eliminar todas las células cerebrales que tengas alrededor. También es recomendable, y casi imprescindible, equipar a todos los personajes con musgo luminoso, accesorio que impregna con elemento de luz todos tus golpes. Si quieres sobrevivir, tienes que tener un nivel bastante alto, el nivel de vitalidad como mínimo de 300 puntos, y utilizar a dos personajes para que sanen al grupo en cada turno. Relájate después del duro combate que acabas de vencer y presencia el final de esta magnífica aventura.









MÁS PERSONAJES Y NUEVAS HABILIDADES

COMO LO PROMETIDO ES DEUDA, A CONTINUACIÓN TENÉIS UNA DETALLADA LISTA DE TODAS LAS HABILIDADES QUE FALTABAN EN EL NÚMERO ANTERIOR, Y LA PRESENTACIÓN DE DOS NUEVOS PERSONAJES.

HUMANOS

KHARG:

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Oleada potente	1600	7	25	Se lanza en abanico una ola de energía de viento
Vals de la espada del viento	1260	6	20	Daño con hondas de choque
Furia de la espada del viento	2200	8	30	Daño con fuertes ondas de choque
Levantar el animo	500	5	20	Levanta la moral del grupo
Energía vital	1600	7	20	Devuelve el 75% de los PV de uno o más aliados
Tornado	580	5	20	Un tornado absorbe a los enemigos a su alcance
Resurrección	600	5	18	Resucita a un miembro del grupo caído

PAULETTE:

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Cañón de calor	600	5	20	Descarga frontal de fuego
Carga psíquica	600	5	14	Aumenta la moral
Postura defensa	1600	6	12	Aumenta la puntuación de bloqueo de un ataque normal
Protección del muro de acero	600	5	14	Aumenta temporalmente la DEF
Lluvia ardiente	1800	7	25	Al enemigo le llueve fuego
Ciclón de calor	2500	8	30	Descarga continua de fuego

MARU:

Nombre	HEC	Clase	Piedras	Descripción
Flecha cazadora	520	6	20	Arma contra voladores
Gran cazador	2200	8	40	Se dirige a cosas aéreas gigantes
Disparo al azar	2000	7	36	Dispara una flecha a un enemigo encantado por la oscuridad
Las buenas noticias de Maru	550	5	20	Maru cuenta una historia mejor
Apuntar	560	6	10	Aumenta la puntuación de acierto
Postura defensiva	720	5	12	Aumenta la puntuación de bloqueo de un ataque normal
Carga Psíquica	450	8	14	Aumenta la moral
Robar nivel 2	550	7	8	Más posibilidades de robar los objetos del enemigo

GANZ:

Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Primeros auxilios	600	6	6	Devuelve PV
Aplastamiento de cráneo	600	5	25	Reduce drásticamente la Defensa del rival
Granada extrema	1600	7	20	Se lanza un hacha que lleva acoplada una granada
Antídoto	500	7	8	Cura casi todos los estados anormales
Exploración mental	800	6	12	Aumenta la posibilidad de crítico en un ataque normal
Transferir	600	5	10	Transfiere el turno de Ganz a un miembro del grupo
Granada titánica	2400	8	30	Sale volando hacia el enemigo y causa una gran explosión
Postura defensiva	700	8	12	Aumenta la puntuación de bloqueo de un ataque normal

TATJANA

Ex-comandante del ejercito de Dilzweld y nueva integrante del grupo de Kharg, desde el momento en que su emperador la abandona dentro de un volcán.

Sus habilidades máquina médica y tormenta eléctrica son muy prácticas en todo tipo de combates.

Arma que utiliza: Pistola de rayos



Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Máquina médica	---	1	26	Devuelve PV por medio del poder de la ciencia
Vendaval eléctrico		3	16	Lanza un ataque eléctrico de luz
Reanimación eléctrica	340	5	20	Resucita a un miembro del grupo caído
Protección de los elementos	260	4	18	Soporta temporalmente los ataques elementales
Espejismo		2	16	Engaña la vista del enemigo por medio de un escudo especial
Signo de silencio	380	6	14	Silencia a un enemigo
Hipnotizar	600	7	14	Duerme a un solo enemigo
Tormenta eléctrica	800	8	32	Ataque eléctrico de luz potente y directo

SAMSON

Jefe de un grupo de ladrones que se dedican a robar, exclusivamente, al ejército de Dilzweld. También tiene una relación muy estrecha con otro personaje importante, en el hilo argumental de la aventura. Como no lo manejarás durante mucho tiempo, no es necesario acumular muchos puntos HEC para poder acceder a nuevas habilidades.

Arma que utiliza: 2 pistolas



Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Tiro Preciso	---	1	15	Lanza una potente descarga de luz
Francotirador	---	2	30	Dispara desde lejos
Ametralladora Gatling	200	4	20	Llena de plomo a un solo enemigo
Levantar el ánimo	---	3	20	Levanta la moral del grupo
Carga Psíquica	200	5	14	Aumenta la moral
Intimidación	240	6	10	Disminuye bruscamente la VEL de un solo enemigo

DEIMOS

DARC:

Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Colmillos vampíricos	600	5	26	Se absorbe PV
Espada del colmillo del dragón	1800	7	32	Ataque cortante de largo alcance
Espada de aire	2400	8	36	Un tornado eleva por los aires al enemigo
Acelerar	800	6	12	Aumenta la velocidad de los aliados
Alma furiosa	1000	6	16	Aumenta el ataque de los aliados
Frenar enemigo	600	5	12	Baja la velocidad del enemigo
Silencio Absoluto	1200	7	14	Silencia al enemigo

DELMA:

Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Lluvia Curativa	600	5	12	Devuelve el 50% de los PV de uno, o más aliados.
Explosión	1840	6	38	Una explosión de llamas quema a los enemigos
Pedrisco	600	5	14	Sobre el enemigo cae una salva de piedras
Campo protector	700	6	14	Aumenta la defensa de los aliados
Resurrección	1200	7	18	Resucita a un miembro del grupo caído
Terremoto	1200	7	20	Una columna de piedra eleva por los aires a un enemigo
Tornado	1000	8	20	Un tornado absorbe a los enemigos a su alcance
Dividir	1200	8	16	Absorbe los PV del enemigo

VOLK:

Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Viento cortante	740	6	10	Atacas con un fuerte torbellino
Revitalizar	600	5	10	Cura los estados anormales
Acelerar	800	6	12	Más velocidad a los aliados
Curar	600	5	8	Devuelve el 25% de los PV de un aliado
Polvo de diamantes	2400	8	34	Una enorme columna de hielo atraviesa al enemigo
Pedrisco	860	7	14	Sobre el enemigo cae una salva de piedras
Viento somnífero	860	7	16	Duerme al enemigo
Viento paralizador	1200	8	20	Paraliza al enemigo

CAMELLIA:

Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Terremoto	200	4	20	Una columna de piedra eleva por los aires a un enemigo
Escudo mágico	420	4	14	Aumenta la tolerancia a los ataques elementales
Energía vital	640	5	20	Devuelve el 50% de los PV de uno, o más aliados
Viento paralizador	720	5	20	Paraliza al enemigo
Caída de meteoros	1200	6	36	Arroja un torrente de meteoros
Campo protector	680	6	14	Aumenta la DEF de un aliado
Shock del sistema	860	7	14	Baja la DEF de un enemigo
Perdida de poder	860	7	16	Baja el ATA de un enemigo
Dividir	1000	8	16	Absorbe los PV del enemigo
Frenar enemigo	720	8	12	Baja la VEL de un enemigo

BEBEDORA:

Nombre	HEC	Clase	Piedra	Descripción
Tormenta de fuego	420	3	16	Un terrible incendio se propaga por un área extensa
Tornado	640	3	20	Un tornado absorbe a los enemigos a su alcance
Silencio absoluto	600	4	14	Silencia al enemigo
Viento somnífero	820	5	16	Duerme al enemigo
Oscuridad extrema	1300	8	36	La oscuridad devoradora daña al enemigo
Dividir	960	6	16	Absorbe los PV del enemigo
Viento paralizador	1100	7	20	Paraliza al enemigo

Aeronave: Puesta a punto

Desde el capítulo 3 de Kharg, Conflicto, podrás invocar al Búho Real, de la misma forma que Darc puede hacerlo con el Pirón. Sus ataques pueden alcanzar a cualquier enemigo que haya sobre la zona de combate y, una vez seleccionado el objetivo principal, a todos los que estén en un radio bastante amplio a éste. Dichos ataques están regidos por el tipo de lentes y accesorios que acoples. El Búho tiene 3 rendijas para colocar lentes, y 1 para accesorios, con los cuales podrás aumentar su poder hasta sobrepasar el 180%. Combinando lentes de distintos colores, obtendrás ataques con efectos muy diferentes (ataques elementales, alteradores de estado o totalmente letales). El combustible de la aeronave, como ya sucedía con el Pirón, son las piedras de los espíritus, y cada ataque utiliza una cantidad determinada. Rellenar la energía del Búho de 0 a 999, requerirá 200 piedras de los espíritus.


Guías
Planetstati
sólo 4,75 euros
DARK CHRONICLE
BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTER
ESPECIAL JUEGOS DE ROL
Y además LA GUÍA COMPLETA DE FINAL FANTASY X
FINAL FANTASY X-2
Desvelamos todos los secretos de las aventuras de Yuna y sus amigas

La guerra de nunca acabar

World War Zero: Iron Storm

Rebellion nos presenta un juego donde toda la historia del siglo XX ha cambiado sustancialmente... ¿En la realidad de *Iron Storm* será posible parar la guerra de Irak?

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Rebellion**
Editor **THQ**
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**

Estamos ante un *shooter* en primera persona que aprovecha muy bien el estar ambientado en una Guerra Mundial. En todos los escenarios estallan bombas de todo tipo, caen granadas de los lugares más insospechados y todo está lleno de soldados (aunque los de nuestro bando no nos ayudarán casi en nada, la verdad... si queréis *shooters* cooperativos id a leer algo sobre *Ghost Recon* o *Rainbow Six*) . Con todos estos elementos, la sensación de estar en un conflicto más candente que las discusiones de los entrevistados de *Aquí Hay Tomate* ha quedado muy bien conseguida, aunque sin llegar a las cotas de realismo de sagas como *Medal of Honor*, claro.

Por desgracia, el juego tiene un problema que lo hace claramente inferior a otros títulos del mismo género. Y no se trata de la detección de impactos en los enemigos (que es bastante aceptable) ni de un nivel técnico que no revolucionará precisamente el género. Se trata más bien una falta de complejidad alarmante en todo su desarrollo: los escenarios nos permiten normalmente un solo camino, y sólo de vez en cuando se nos pide que hagamos alguna misioncilla especial (basada, eso sí, en destruir algo) para seguir avanzando y matando. Y es que a estas alturas de la vida y existiendo títulos que combinan los disparos con otros géneros como el sigilo o la conducción de vehículos, *Iron Storm* se antoja una propuesta algo pobre.

La sensación de estar en un conflicto la mar de candente está bastante bien conseguida



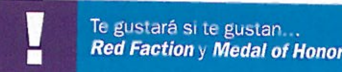
Un juego de tiros nunca está completo sin una de esas fases de tiro al blanco desde una posición elevada.



- **Desde luego, es la guerra**
- **Demasiado lineal**
- **Hay gráficos mejores**

AMBIENTACIÓN Decorados, efectos y explosiones consiguen meternos en una guerra.	8
GRÁFICOS No pasa de correcto, y es que hay auténticas virguerías en esto de los *shooters*.	7,5
JUGABILIDAD Demasiado lineal y simple para los jugones más avezados en el género.	6,5
DURACIÓN Un número de misiones aceptable, aunque hay juegos muchísimo más largos.	7,5
VIDILLA No tener modo *on-line* a estas alturas de la PS2 es un grandísimo handicap.	6

Sin rodeos, está despedi... estooo, que hay *shooters* mucho más completos en PS2. **7,5**





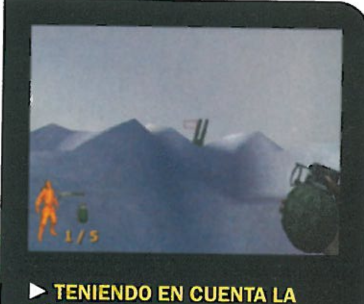
La historia es mía y yo me la invento



Cuando se parte de la base de que la Primera Guerra Mundial jamás se acabó, y de que el mundo está dividido desde hace 50 años en dos grandes bloques que más o menos se corresponden con Oriente y Occidente, uno ya tiene permiso para reinventarse toda la historia del siglo XX como le venga en gana. Y es lo que han hecho los chicos de Rebellion, ya que en los boletines de noticias que veremos en el juego encontramos perlas como que Mao Zedung (el líder de la Revolución Comunista china) sea asesinado en 1965, o que un presidente del Bloque Oeste salga ileso de un atentado en Dallas en el mismo año y lugar en el que fue asesinado John F. Kennedy. O sea, que todo el juego es una patada a los libros de historia.







► TENIENDO EN CUENTA LA CANTIDAD DE BOTONES QUE TIENE EL MANDO DE LA PS2, es bastante indignante que haya que seleccionar armas secundarias como granadas o bombas varias y dispararlas como si fueran el arma principal, lo que en muchas ocasiones nos deja vendidos ante los enemigos.

Corredoras neumáticas

R: Racing

Con este juego, los autores de la saga *Ridge Racer* han dejado de lado su habitual mecánica *arcade* para realizar una aproximación al espíritu de *Gran Turismo*

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **EA**
Precio **63,95 euros**

Ahí radican precisamente tanto la principal fortaleza como la principal flaqueza de *R: Racing*. Porque, aunque los desarrolladores de Namco hayan optado esta vez por una mecánica mucho más orientada hacia la simulación, tampoco han querido perder demasiado de vista la frenética diversión de sus *Ridge Racer* de toda la vida... por lo que no han dotado al juego de la (a veces más cargante que una entrevista de Pedro Ruiz pasada a cámara lenta) profundidad de la saga automovilística de Polyphony Digital, sino que han querido darle cierto margen al usuario para que no se sienta asfixiado.

Lo que en pocas palabras le deja en tierra de nadie, en un punto medio entre *Gran Turismo* y *Ridge Racer* que echará para atrás tanto a los amantes de la simulación pura como a los fans de la velocidad de los *arcades*. Una auténtica injusticia, ya que precisamente el que *R: Racing* no pertenezca a ninguno de los dos extremos del género (algo así como Rappel, vamos, que no se sabe a qué género ni a qué planeta pertenece) lo hace una de las apuestas más refrescantes y divertidas a nivel jugable que hemos encontrado en los últimos tiempos en esto de los títulos automovilísticos.

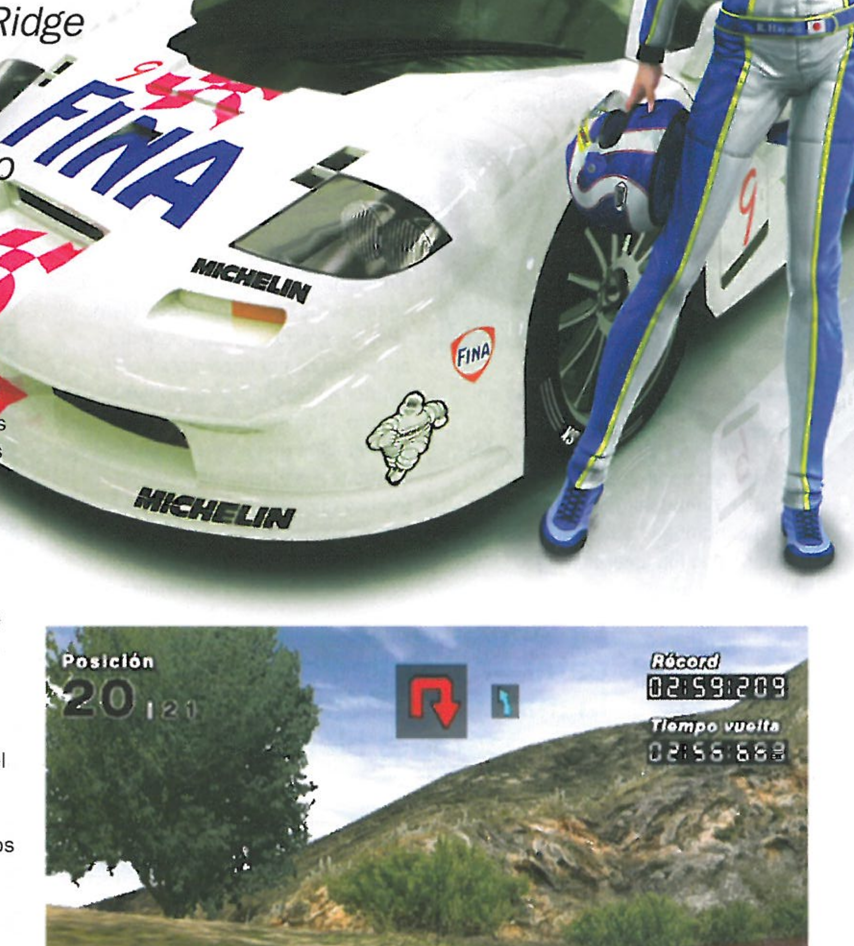
Es una de las apuestas más refrescantes y divertidas de los últimos tiempos

Y eso es así porque, a pesar de la variedad de pruebas que encontraremos a lo largo del juego (en ese sentido lo cierto es que está casi a la altura de un *Gran Turismo*... aunque, repetimos, sin su profundidad), los desarrolladores de Namco han conseguido en todo momento una ajustadísima curva de dificultad. Vamos, que si eres de aquellos que cada vez que ha intentado adentrarte en el mundo de la simulación automovilística has acabado con ganas de lanzar la consola contra la pared, éste es tu juego ideal.

Un modo con mucha Historia

Aunque, sin lugar a dudas, el mayor acierto de *R: Racing* es su delicioso modo Historia, que mezcla todos los tipos de competición que podemos disputar en el juego con una línea

▶ CON UNA PROTAGONISTA COMO LA DE *R: RACING*, era inevitable que los chicos de Namco se sacaran de la manga una escenita picante... pero lo que no esperábamos encontrarnos era un calco de la ducha de Aya Brea en *Parasite Eve 2*. ¿Homenaje o falta de originalidad?



Como es habitual, las vallas de plástico parecen llevar alguna aleación de *adamantium*...







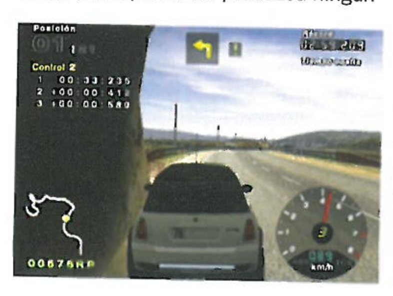
"Oye T-Virus, si a cada vuelta te paras a ligar con las chicas del público no vamos a ganar nunca"

argumental quizás un tanto lineal y simplona, pero que gracias a unos magníficos vídeos al más puro estilo *Tekken* consigue dejarte pegado a la pantalla (y que conste que no lo decimos por la sobredosis *pechuguil* de las féminas del juego, malpensados)... aunque tampoco durante mucho tiempo, ya que lo cierto es que pasa en un suspiro. La verdad, no es nada que no encontráramos antes en el incomprendido *Pro Race Driver* de Codemasters, de acuerdo, pero de nuevo la espectacularidad y el carisma que saben darle los nipones a sus productos le hace ganar por goleada.

Eso sí, el magnífico nivel técnico que muestran esas escenas de vídeo no se corresponde con el del juego en sí, que es más bien funcional y muestra unos modelados que tienden peligrosamente al modelo "caja de zapatos", además de unos efectos a años luz de las maravillas conseguidas por Polyphony Digital. Sin embargo, a pesar de no ser brillante, el motor gráfico de *R: Racing* es lo suficientemente estable y preciso como para que no se produzca ningún tipo de ralentización ni ningún fallo técnico a pesar de las altas velocidades ni la coincidencia de multitud de vehículos en pantalla... que es más de lo que ofrecen otros juegos con mucho más renombre.

Pero, al contrario de lo que pueden pensar los más intransigentes en esto del género automovilístico, sólo hace falta jugar unas partidas a *R: Racing* para darse cuenta de que Namco no pretende alcanzar al prácticamente intocable *Gran Turismo*, sino que ha querido ofrecer una alternativa bastante menos "seria" y, sobre todo, mucho, pero mucho más divertida y desenfadada.

Su motor es lo suficientemente estable como para que no se produzcan casi fallos técnicos



- Variado y divertido
- Dificultad bien ajustada
- Ni es *arcade* ni simulación
- Gráficamente normalito

AMBIENTACIÓN Los circuitos reales, la música y las voces en castellano te meten en el juego.	8,5
GRÁFICOS Sin ser brillantes, reflejan bien la velocidad y el frenetismo de las carreras.	8
JUGABILIDAD Sería genial si se decidiera entre el espíritu *arcade* y la simulación pura.	8,5
DURACIÓN Aunque el modo Historia es corto, los demás alargan mucho su vida jugable.	8
VIDILLA Es una buena alternativa a la excesiva exigencia de control de *Gran Turismo*.	8,5

Una apuesta arriesgada que, si no se entra en comparaciones, es muy disfrutable. **8,5**



Te gustará si te gustan... ***Ridge Racer V*** y ***Gran Turismo 3***

Corre, corre, corre sin parar

Prueba de la variedad de *R: Racing* es la cantidad de pruebas distintas que podremos disputar. Éstas son las principales...



Carreras Gran Turismo

No, no es que los chicos de Polyphony hayan metido mano en este juego, hablamos de las carreras de toda la vida por circuitos urbanos... sin circulación, claro. No es que sean las más originales del juego, pero son las más adecuadas si "te gusta conducir".



Rallys

Aunque nuestro copiloto no soltará el famoso "Arrás" de Luis Moya, desde luego hace que este modo no tenga nada que envidiar a sagas como *Colin McRae* o *WRC*. Y si encima la conductora es mucho más guapa que Carlos Sainz, pues todo son ventajas.



Carreras Drag

Tranquilos, que no se trata de correr vestido de *drag queen* y con enormes plataformas: se trata de esas carreras a toda leche por un circuito recto a lo *The Fast and the Furious*. Ya se había visto algo parecido en juegos urbanos a lo *Need for Speed: Underground*.



Carreras de prototipos

Correr en un coche con un motor casi de avión por un circuito ovalado puede no parecer muy divertido... hasta que te acercas a los 250 km/h y se te ponen los pelos de punta. Menos mal que no han hecho un circuito muy complicado, porque si no...









▶ COMO YA OS EXPLICAMOS EN LA PREVIA, UNA DE LAS INNOVACIONES DE ESTE *R: RACING* es una barra de estrés que, supuestamente, puede provocar que los contrincantes sean más fáciles de adelantar. Y decimos "supuestamente" porque su utilidad es más bien relativa: al fin y al cabo, adelantar sigue dependiendo de tu pericia al volante.



Pónganse en fila que empiezo a repartir

Cuestión de Honor

Acción a raudales, combates continuos y todo el espíritu de las películas de artes marciales al más puro estilo Hong Kong... todo ello con Jet Li de protagonista

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Cuando inicias una partida de *Cuestión de Honor*, lo primero que sorprende es el sistema de control de nuestro protagonista. Como es habitual, con el *stick* analógico izquierdo controlaremos el movimiento de nuestro personaje, lo que resulta sorprendente es que con el derecho atacaremos en la dirección en la que lo movamos. Tan simple como eso, y a la vez tan efectivo, sin tener que utilizar diferentes botones para cada tipo de ataque. Aunque algún purista de los *beat'em-up* puede echar a faltar una mayor libertad a la hora de escoger el tipo de golpe a propinar (ya que con este sistema nuestro Jet Li particular escoge por su cuenta y riesgo, según nuestra posición y la de nuestros adversarios), la verdad es que este sistema de lucha de 360º funciona y permite disfrutar de espectaculares combates. Aunque también, por si os sirve de consuelo, se pueden hacer algunas combinaciones con los botones laterales para agarrar a los enemigos, saltar aprovechándose de las paredes o utilizar el ataque especial cuando nuestra barra de adrenalina esté al límite. El desarrollo del juego es bastante previsible (normal, teniendo a Jet Li como protagonista): peleas infinitas contra decenas de enemigos en diferentes escenarios por los que iremos avanzando sin más objetivo que sobrevivir dejando el mayor número de cuerpos sobre el suelo. Aunque existen algunas pequeños minijuegos, como el de escapar a toda velocidad mientras nos disparan superando los obstáculos del escenario, la verdad es que cuando llevas ya unas cuantas docenas de enemigos noqueados el juego empieza a resultar cansino.

El sistema de lucha en 360º funciona y permite disfrutar de espectaculares combates



No sólo en repartir leches y pegar tiros se basa el juego. Nuestro héroe se pasará buena parte del mismo corriendo.

De Hong Kong a San Francisco

El protagonista del juego es Kit Yun, *alter ego* videojueguil de Jet Li que ejerce de guardaespaldas de un jefe mafioso de Hong Kong que muere tras ser abatido por una banda rival. En sus últimos momentos de vida le encargará entregar una carta a su hija, que vive en San Francisco y como Kit es más bueno que Fresita en un convento de clausura, no vamos a dejar que la última voluntad de un moribundo se quede sin cumplir.



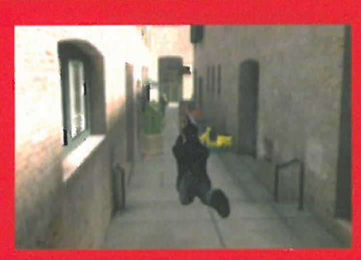
No, no es que Jet Li se haya hecho rapero. Es que es guardaespaldas y tiene que chulear.





Disparen, apunten, ¡fuego!

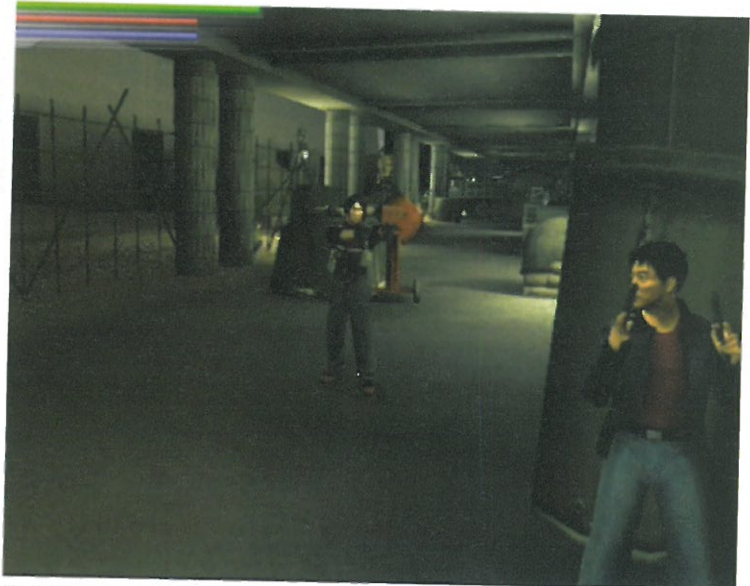




En determinadas fases del juego cambiaremos nuestro recital de ataques físicos por el plomo que sale de nuestras armas de fuego, con *bullet time* incluido. Lamentablemente los diseñadores del juego han cometido un pequeño error en este tipo de capítulos, ya que únicamente nos dejarán atacar con dichas armas de fuego, con lo que a veces resulta incomprensible que nuestro protagonista tenga a menos de un metro a un enemigo que se ha abalanzado sobre nosotros y le intente disparar, cuando con una simple patada sería más fácil acabar con él. Sería bueno que hubiesen permitido combinar en estas fases la lucha armada con el tradicional abanico de golpes con el que contamos en el resto de fases.



Como podéis ver, los malos son tan amables como para hacer cola para recibir balazos.



"No vale eso de esconderse tras las paredes. ¡Esto es un combate, no el *pilla-pilla*!"

Es por ello que nuestra aventura transcurrirá entre estas dos grandes urbes, en escenarios muy bien diseñados y que, pese a su relativa sencillez, cuentan con algunos detalles dignos de mención. Por ejemplo es destacable el efecto del agua que podemos ver, por ejemplo, en una de las luchas con uno de los primeros *final bosses*, que muestra un aspecto increíblemente realista. Por otro lado hay otro aspecto que mejora la jugabilidad de este título, como es la posibilidad de utilizar algunos elementos del escenario (sillas, jarrones, etc.) como armas contundentes que pondremos de sombrero a los malos malosos.

Las escenas de vídeo que hilvanan la trama argumental son simples y de una calidad más bien modesta, aunque por la temática del juego y su linealidad, tampoco requiere mucho más. Lo más cuidado a nivel gráfico, como no, será el aspecto de Kit Yun, así como las animaciones de todos los personajes realizadas con la técnica de la captura de movimientos.

Nuestra aventura transcurrirá en escenarios muy bien diseñados pese a su relativa sencillez

En definitiva, un juego con un apartado técnico mejorable pero más que correcto, con una mecánica un tanto repetitiva pero amena y que pretende únicamente hacernos destilar adrenalina con sus interminables combates.

De la gran pantalla a un videojuego





Jet Li nació el 26 de abril de 1963 en Beijing (China) y ha alcanzado la fama por su trabajo como actor en un montón de películas de acción rodadas en Hong Kong, aunque también ha participado en films americanos de gran éxito como *Arma Letal 4* o *El Único*. Ahora como protagonista de videojuego, su aspecto físico se ha recreado en 3D y se han capturado sus movimientos para conseguir que el espíritu de este actor esté presente en un videojuego que por su temática, le va como anillo al dedo.

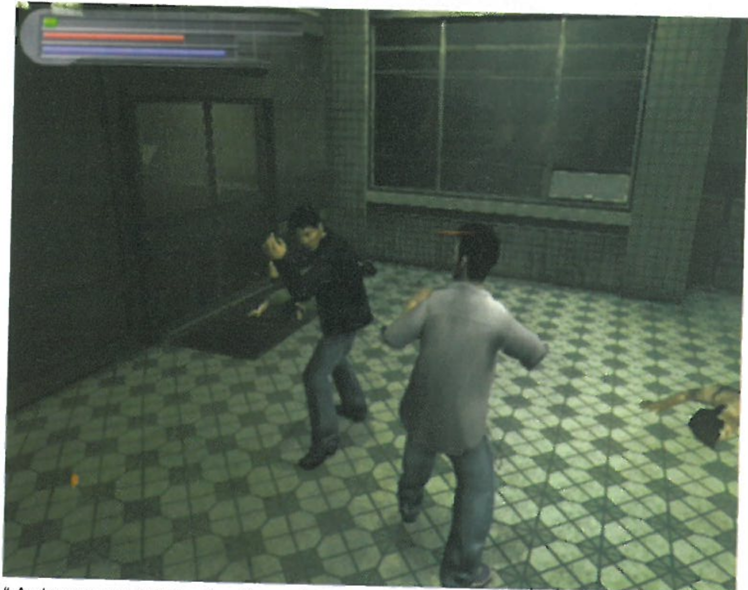
► COMO DETALLE CURIOSO, *CUESTION DE HONOR* INCORPORA ALGUNOS ELEMENTOS DE LOS DVD VÍDEO, como la elección de capítulos que se asemeja a la selección de escenas de una película en DVD o un apartado de extras en el que podremos ver bocetos del diseño de personajes y escenarios.

- **Original sistema de combate**
- **Recupera el *beat'em-up* callejero**
- **Fallos en las fases de disparos**
- **Acaba haciéndose repetitivo**

AMBIENTACION Los decorados no son sublimes, pero te transportan a Hong Kong.	8
GRAFICOS Sencillos pero efectivos, sin grandes defectos técnicos.	8
JUGABILIDAD El control es bastante original y permite disfrutar de una nueva forma de repartir.	8,5
DURACIÓN No es un juego extremadamente largo, pero tampoco defrauda.	7
VIDILLA Pasado un tiempo te apetecerá echar otra partidita...	8
Amena propuesta que captura el espíritu de los juegos de lucha callejeros.	**8**



Te gustará si te gustan... ***ESDLA: El Retorno del Rey*** y ***Dynasty Warriors***



"¡Anda, que va a empezar *Los Serrano*!" "Ah, pues nada, dejamos el combate *pa* mañana"

Por si no lo sabíais...

Esto es Fútbol 2004

Esta nueva edición de *Esto es Fútbol* ha centrado sus esfuerzos en el juego *on-line*. Por desgracia, eso ha provocado que otros problemas de la saga no hayan mejorado



Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **London Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Todos estamos de acuerdo en el avance que supone que un juego de fútbol sea *on-line*, ya que lleva la jugabilidad a otro nivel (al añadir nuevos modos y permitir muchos jugadores simultáneos). Pero todo esto tiene como consecuencia que el juego *off-line*, que al fin y al cabo es lo que vende juegos a estas alturas en el mundo de las consolas, no tenga demasiadas innovaciones. ¿Qué ocurrirá cuando *Pro Evolution Soccer* y *FIFA Football* habiliten opciones *on-line* para sus sagas? Pues que los usuarios se inclinarán por la mayor jugabilidad de la primera o por la parte técnica y el acabado de la segunda, como ha ocurrido siempre.

Y es que *Esto es Fútbol 2004* no ofrece ningún modo nuevo ni ninguna mejora sobre títulos anteriores, y eso que no andaba falto de cosas que mejorar. Para empezar el control sigue siendo igual de simple, lo que significa que para dar pases prácticamente tenemos que encarar hacia donde debe ir el balón o sino saldrá para donde le venga en gana, como le ocurrió a nuestro ínclito T-Virus, que convirtió un centro medido en el área en un contraataque mortífero del equipo contrario por cerrar demasiado el pase (tanto que volvió a su propia portería, por supuesto). A esto se añade que el novísimo (ejem ejem) sistema de la barra que mide los pases y tiros a puertas se revela como un auténtico lastre que, más que ayudar a controlar la fuerza, ayuda a convertir la pelota en un misil tierra aire que con mala suerte puede derribar un

Para dar pases prácticamente tenemos que encarar hacia donde debe ir el balón

El secreto está en el modo

Si algo han conseguido los chicos de London Studio es que los diversos modos de *Esto es Fútbol* sean experiencias jugables diferentes... Aunque no siempre originales.



Partido amistoso

Ideal para pasar el rato mientras esperas a que tu novia se acabe de arreglar o para echar una partidita rápida contra un amigo, porque nos permite cambiarlo casi todo. De paso sirve para probar las múltiples opciones del juego, ya que otros modos son mucho más rígidos en lo que podemos o no hacer.



Competiciones varias

Incluyen los torneos "oficiales" propios del mundo del fútbol: Liga, Copa y temporada entera (con ligas, copas y otras consumiciones varias incluidas). Gracias a este modo podremos ir desbloqueando los múltiples extras del juego a base de ganar títulos y cubrirnos de gloria en general.



Carrera

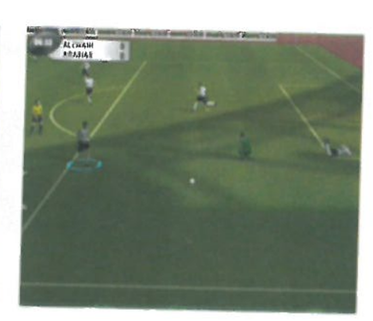
Uno de los modos favoritos para los *fans* de *Esto es Fútbol* (y para aquellos que tengan mucho tiempo para jugar, todo sea dicho). Consiste en crear tu equipo y llevarlo desde las ligas escolares hacía la gloria absoluta, incluida la Copa de Europa y demás. Como la Liga Máster de *PES*, pero en más largo.



Desafío

En este modo no basta con ganar el partido, sino que además hay que desarrollar un fútbol bonito, meter buenos goles y defender bien. Como ya ocurría en la edición anterior, al final del partido se nos dará un código para ir a la *web* del juego y comprobar que tal lo hemos hecho en comparación con el resto del mundo.


"Toma anda, cinco duritos *pa* tomarte unas cañas... y no ataques mucho, majete"

par de aviones antes de caer de nuevo a tierra.

Pero por descontado no todo es negativo en esta nueva edición, aparte de permitir el juego *on-line*, que ya es mucho: incluye nuevas animaciones para los jugadores que se mueven de forma más fluida que nunca. Incluso los *sprints* que antes provocaban la hilaridad general de nuestra Redacción resultan ahora bastante realistas. Además, el juego sigue sobrado de opciones, ya que aparte de los equipos normales (clubes y selecciones) incluye el típico listado *made in Esto es Fútbol* de equipos legendarios (cuyos jugadores se parecen a los de verdad como un huevo a una castaña, pero bueno). Lástima que aún no contenga los nombres reales de los estadios ni de algunos de los principales equipos, porque con eso y un lavado de cara al sistema de control podría optar a competir con los grandes. Aunque eso lo llevamos diciendo desde hace dos ediciones del juego.



Aparte de los equipos normales incluye el típico listado de equipos legendarios

Unos parecidos nada galácticos



Pese a contar con la licencia FIFPro, la saga *Esto es Fútbol* siempre ha tenido serios problemas en lo que a parecidos de jugadores se refiere. En esta edición ha aumentado el número de jugadores con una apariencia real, sobre todo entre las estrellitas de relumbrón (Beckham y Ronaldinho son clavados a los jugadores reales), pero siguen existiendo jugadores que sólo reconoceremos por el nombre, como Raúl o Luis Enrique. De todas formas, lo más indignante que hemos visto hasta ahora se da en el Barça de los años noventa, donde Koeman.. ¡es moreno! Señores de London Studio, infórmense un poco más...



▶ ESTÁBAMOS ACOSTUMBRADOS A QUE EN LOS JUEGOS DE FÚTBOL TODO FUERA EDITABLE, pero este *Esto es Fútbol* nos ha sorprendido al permitirnos crear a nuestro antojo ¡al entrenador!. Y eso incluye hasta el entrenador de colegios en el modo Carrera. Que no quede nada sin cambiar...

- **Modos para aburrir**
- **Es *on-line***
- **Hay juegos mejores**
- **Control plano**

AMBIENTACIÓN Comentarios de categoría y espectadores de cartón piedra.	7,5
GRÁFICOS No son los mejores del mercado, pero resultan más que correctos.	8,5
JUGABILIDAD Un sistema de control extraño y bastante poco profundo.	8
DURACIÓN Algunos de sus modos pueden ser simplemente eternos...	9
VIDILLA Por si no fuera bastante con sus opciones de juego, también es *on-line*.	9

Sus opciones *on-line* no acaban de mitigar su falta de mejoras a nivel jugable. **8**




Te gustará si te gustan... ***Esto es Fútbol* y *FIFA Football***



"Sé que mi apellido es gracioso... ¡pero no hacía falta que la camiseta fuera color limón!"




Ni un marciano vivo, oigan...

R-Type Final

Si disfrutasteis de juegos como *Contra: Shattered Soldier* o *Castlevania* no os podéis perder la traslación a los 128 bits de uno de los matamarcianos más míticos

Plataforma **PS2**
Género **Shooter**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Irem**
Editor **Metro 3D**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Sí amigos, esto es un matamarcianos de los de toda la vida. Y no es en tres dimensiones... y sí, la nota que veis al final del artículo es la correcta. Y es que por muy desfasado que parezca estar un género, si se adapta con gracia y aprovechando las posibilidades de la nueva tecnología se crea un juego más que valioso. *R-Type Final* sigue las enseñanzas de *Contra: Shattered Soldier*, es decir, utilizar efectos de 3D en la cámara y los fondos, pero conservando el control en dos dimensiones. Y el resultado es un título que captura toda la diversión y la extrema dificultad de aquellos *arcades* de antaño.

A esta parte jugable de las de antes se le añade un nivel técnico francamente espectacular. Aunque siempre es más fácil crear buenos gráficos para juegos en dos dimensiones, los chicos de Irem han dotado a los de *R-Type Final* de una cantidad de virguerías que poco tiene que envidiar a otros títulos con más pretensiones. Aparte de que los escenarios giran y cambian de orientación más que los visitantes a una convención de montañas rusas, los efectos de luces son muy pero que muy espectaculares (lo cual es importantísimo en un juego basado en

Irem han dotado al juego de un nivel técnico que poco tiene que envidiar a otros títulos





Si no tuviera que defender el mundo, el R-9 tendría futuro como foco de discoteca.

Todo el poder a las naves

El protagonista de la saga *R-Type* siempre ha sido el R-9 (no, un Renault 9 no, despistados, una nave espacial supermoderna) y su unidad secundaria que lo mismo sirve como torreta auxiliar que como ariete para dañar a los enemigos. Como el juego anda sobrado de naves, os vamos a explicar las diferencias entre las cuatro principales, para que abráis boca y os deis cuenta de las diferencias que hay entre unas y otras:



R-9 A-D-V "Arrowhead"

Es la más antigua y famosa de las naves y, según el juego, la Tierra las produce en masa con lo que alguien debería explicarnos por qué nos enfrentamos solos contra cientos de enemigos. Sus capacidades ofensivas y defensivas están muy equilibradas y cuenta con armas muy útiles como los misiles teledirigidos.



R-9 D "Shooting Star"

Este modelo es ideal para atacar desde largas distancias sin perder ni un ápice de precisión y potencia. Eso implica que su unidad secundaria es de las más destructivas a la hora de disparar, pero no lo es tanto al contacto. De todas maneras es una de las mejores opciones entre las 99 navecitas del juego.



R-9E "Midnight Eye"

Aunque parezca mentira, esta nave está pensada para recopilar información de los enemigos. ¿Qué que significa eso de recopilar información en un juego basado en destruir cosas a mansalva? Pues por lo que se ve, significa ser la nave con el arsenal más debilucho de todo el juego...



R9F "Andomalius"

Este nuevo caza esta basado en la defensa, y utiliza armas sensiblemente diferentes a los anteriores. Su unidad hace muchísimo daño al impactar pero casi nunca actúa como torreta secundaria. Además sus armas tienen un alcance bastante limitado, pero pobre del que entre dentro de dicho alcance.







los rayos, los misiles y las explosiones de todo tipo). Y no podemos dejar de mencionar los decorados del juego, realistas a más no poder y que además tienen una influencia en la acción como raramente se suele ver en un juego de este tipo: aparecen obstáculos (orgánicos o no) en mitad de la pantalla como sí de un plataformas se tratara, piezas del decorado se vuelven enemigos de metal líquido a lo *Terminator 2*, y encontramos zonas selváticas en las que deberemos sumergirnos bajo el agua para poder continuar.

Los decorados tienen una influencia en la acción pocas veces vista en un juego de este tipo

Por desgracia, la necesidad de esquivar o seguir caminos muy marcados en algunos tramos no impide que el desarrollo del juego peque de una excesiva simpleza para jugadores que no estén acostumbrados a eso de que un juego se base "sólo" en avanzar y matar todo lo que se te acerque. A esto se añade de que el juego tampoco anda precisamente sobrado de fases (¿será por eso que es tan condenadamente difícil?) y una vez aprendidas las dinámicas de ataque de los enemigos basta un poquito de paciencia para superarlo en pocas horas. Afortunadamente, se han añadido una gran cantidad de extras, como naves desbloqueables (hasta llegar a la nada despreciable cifra de 99) y una galería que recoge todos los enemigos que hemos derrotado, y os podemos asegurar que son muchos y muy variados.

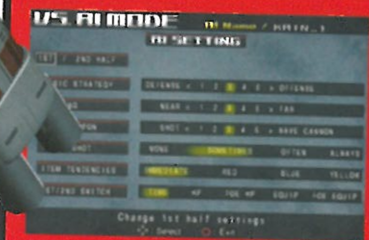
- Nostalgia destructiva
- Muchas naves a desbloquear
- Puede parecer repetitivo
- Algo corto

AMBIENTACIÓN Ciudades semidestruidas, selvas llenas de vegetación... todo con detalle.	9
GRÁFICOS Todo es espectacular, desde los gigantescos enemigos hasta el último efecto.	8,5
JUGABILIDAD Un juego frenético y un control lleno de posibilidades.	9
DURACIÓN El juego principal es algo corto, pero desbloquearlo todo puede ser eterno.	7
VIDILLA Múltiples naves desbloqueables, archivo de enemigos, modos extra...	8,5

Imprescindible para todos los enamorados de los matamarcianos de otras épocas. **8,5**

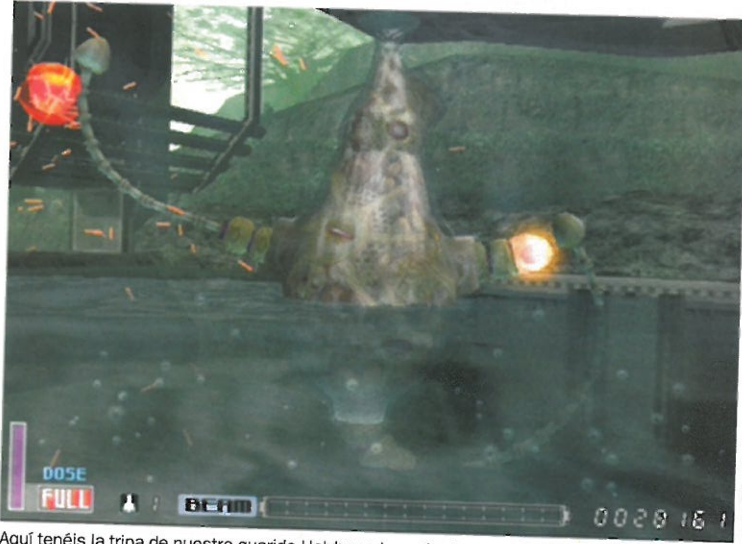

Te gustará si te gustan... ***The Raiden Project*** y ***R-Type Delta***

En el espacio nadie puede oír tus risas





***R-Type Final* cuenta con un curioso modo extra llamado Vs AI. Como habréis deducido por el nombre, se trata de una opción en la cual dos naves pueden enfrentarse la una contra la otra. La sorpresa viene cuando intentas jugar a dicho modo y compruebas que, para tu sorpresa, no puedes manejar ninguna de las naves. Después de que tres redactores de *PlanetStation* probaran todos los mandos de la Redacción en la consola para ver qué demonios pasaba, alguien tuvo la buena idea de jugar al tutorial para comprobar que dicho modo Versus se basa simplemente en definir la Inteligencia Artificial de las naves en contienda... es decir, indicarles qué táctica deben seguir, si deben atacar o defenderse, qué hacer con los ítems... No se puede negar que el concepto es original, pero seguramente un control total sobre las naves resultaría menos aburrido.**



Aquí tenéis la tripa de nuestro querido Holybear después de pasarse con las bravas.





Rescatando exploradores domingueros

Pitfall: The Lost Expedition

Pitfall Harry ha vuelto con mejor pinta que nunca, y además con una misión: encontrar a unos expedicionarios perdidos y, sobre todo, ligarse a la chica…

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Edge of Reality**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Y la verdad es que el paso a las tres dimensiones le ha sentado como un *lifting* a este viejo héroe: se le han quitado todas la arrugas y además tiene una actitud más chulesca que nunca… porque no se puede negar que a los chicos de Edge of Reality les ha salido un Indiana Jones bajito y cabezón al que realmente sólo le falta el látigo y el sombrero. Tanto es así que en la escena de presentación del juego ya intenta ligarse a una erudita miembro de una expedición… ni Harrison Ford, amigos.

La buena noticia es que el juego conserva toda la esencia de las plataformas de siempre, lo que implica dar saltos imposibles entre plataformas de todo tipo, ya sea para avanzar, ascender, descender, escapar de inundaciones o cualquiera que sea la situación que se les haya ocurrido a los programadores; y os aseguramos que en los cincuenta niveles que componen el juego se les han ocurrido situaciones de lo más variadas.

El juego conserva toda la esencia de las plataformas de dar saltos continuos y muy medidos

Pero como no todo pueden ser plataformas a estas alturas de la vida, el bueno de Harry también tendrá que batirse el cobre con indígenas y otros especímenes de la fauna salvaje (entre ellos un jaguar sobredimensionado que se convierte poco menos que en el malo oficial del


No es que Harry tenga complejo de mono, es que los ascensores no han llegado a la jungla.

Los viejos enemigos nunca te abandonan

Pozos

¿Cómo iban a faltar estos agujeros, que dan esencia al mismo nombre de Pitfall Harry?. Los pozos aparecen desde el mismo inicio del juego, pero esta vez están dotados de grandes bocas dentadas… y nos tememos que serán para "masticarnos mejor".



Lianas

Desde el primer título, en el que Harry era más una masa informe de puntitos que una persona, la saga ha estado llenita de lianas. Ni que decir tiene que son cuerdas (generalmente verdes) que se utilizan para alcanzar lugares lejanos, tal y como Tarzán nos enseñó hace ya muchos años…



Cocodrilos

Una idea también recuperada de los primeros episodios de la saga. Aunque lo lógico es que fueran enemigos irreconciliables, Harry los utiliza también como plataforma para cruzar charcas… Aunque mejor será que procuréis no caeros al agua.



Monos

Aunque se tirarán la mayor parte del tiempo durmiendo, al avanzar en el juego se volverán auténticos francotiradores que acribillarán a Harry desde posiciones elevadas. No te dejes engañar por su gracioso aspecto y acaba con ellos. ¡Esto es la guerra!





Pasan los años, avanzan las consolas, pero Harry sigue usando sus "zapatos de cocodrilo".

juego). A esto se añaden los inevitables toques de aventura, que en esta ocasión van mucho más allá del "encuentra la llave para abrir la puerta" ya que desde el mismo inicio encontramos zonas inaccesibles que requieren de un objeto específico para desbloquearlas (como explosivos para quitar escombros o antorchas para quemar telarañas). Todo esto implica que el juego no sea nada lineal, sino que nos obligue a desandar el camino y a volver a recorrer los obstáculos de una zona hacia delante y hacia atrás según las circunstancias.

Tendremos que volver a recorrer los obstáculos de una misma zona según las circunstancias

El "pero" principal del juego lo encontramos en el nivel técnico. No tanto en los gráficos, que van de lo notable a lo excelente (sobre todo en los fondos y en la vegetación de la selva, que nos enseñan amplios espacios abiertos sin el más mínimo atisbo de niebla) sino en ciertos problemas de cámara y de gestión del motor gráfico, que tiende a ser demasiado brusco en algunos de los saltos más complicados. Y en un juego como éste, donde la integridad física de nuestro cabezón explorador depende de acertar con una delgada liana, unos problemas de cámara son los peores que nos podemos encontrar. De todas maneras estamos ante un juego que recupera las plataformas en toda su esencia, y que los fans de juegos a lo *Crash Bandicoot* no pueden ni deben perderse.



▶ HARRY TIENE UNA BARRA DE ENERGÍA, PERO GRACIAS A SU CANTIMPLORA, (que podrá llenar de agua en cualquier de las múltiples fuentes del juego) podrá recargarla de forma instantánea. Resumiendo, que tenemos una barra de energía oficial y otra de repuesto.

- **Jugabilidad de antes**
- **Un argumento divertido**
- **La cámara a veces nos vende**
- **Motor gráfico brusco**

AMBIENTACIÓN La selva está llena de elementos móviles y seres vivos que se mueven.	8,5
GRÁFICOS Pese a que tiene algunos fallos la parte gráfica es más que correcta.	7
JUGABILIDAD Frenético, divertido, difícil... una jugabilidad para vender entradas, vamos.	8,5
DURACIÓN Sus cincuenta niveles dejarán satisfecho al más pintado.	8
VIDILLA El que quiera echar una lagrimita pensado en títulos de antaño está ante su juego.	7

Hacía tiempo que la PS2 no veía un plataformas puro y duro como éste. Y se echaba de menos. **8**



Te gustará si te gustan... ***Crash Bandicoot*** y ***Klonoa 2***





Aprediendo a narrar





Pese a que la saga *Pitfall* es muy pero que muy longeva, los programadores de este nuevo episodio han demostrado que están al día en eso de actualizar las propuestas, y es que el juego cuenta una historia muy bien construida que se permite incluso el lujo de empezar con un combate contra enemigo final (sí, sí, al principio del todo) desde que un *flash back* nos traslada 24 horas atrás, donde Harry y la expedición del título realizan un viaje la mar de tranquilo que acabará en tragedia. ¿Quién les iba a decir a los programadores de los años 80 acabarían sintiéndose como directores de cine?



Aquí, Harry demostrando que lo suyo no es sólo dar saltos como una rana. Ni Van Damme.





Soy *marineeeeeeeé*

Ghost Recon: Jungle Storm

Ubisoft está más que dispuesta a dar "guerra" en PS2 (nunca mejor dicho). Y es que sus dos sagas antiterroristas de los compatibles van a visitar nuestra querida negra

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Red Storm**
Editor **Ubisoft**
Distribuidor **Ubisoft**
Precio **59,95 euros**

Y la verdad es que este juego muestra su herencia *pecera* por todas partes. Para empezar porque pese a ser una conversión de X-Box y no de PC, se notan algunos fallitos técnicos propios de juegos no pensados para la PS2, como son las acartonadas animaciones de los enemigos y, sobre todo, los arbustos y obstáculos, que no sólo no se mueven a nuestro paso, sino que van apareciendo de la nada cual zanahorias radiactivas que crecieran instantáneamente...

Pero dónde más se muestra el legado de los compatibles es en su complejidad y realismo: los escenarios son bastante grandes y los objetivos se pueden resolver en el orden que queramos. Además, llevamos más soldados que en juegos como *SOCOM* (seis en lugar de cuatro) y podemos manejar a cualquiera de ellos y hacer que los demás obedezcan nuestras órdenes al dedillo. Aunque eso sí... mediante una interfaz un pelín complicada. Y no penséis que en este juego se puede hacer el Rambo de cualquier manera, porque su realismo hace que podamos aguantar de pie tan sólo dos impactos, y que nuestros soldados pierdan velocidad y precisión al ser heridos... es decir, o te mueves en equipo y dejas que tus aliados "limpien" o tu excursión acabará antes que la carrera de actriz de Esther Cañadas.

El realismo del juego es tal que con dos simples impactos de bala ya perdemos un hombre

En resumen, que estamos ante el problema que siempre se nos plantea ante un juego de estas características: *Ghost Recon* deja más libertad de acción que los *SOCOM*, pero también es peor técnicamente y más difícil de jugar. Si eso es mejor o peor, lo tendrá que decidir cada jugador.

► **LOS DESARROLLADORES HAN DECIDIDO INCLUIR LA FUNCIÓN DE RECONOCIMIENTO DE VOZ** que ya incluía *SOCOM*. Ésta es algo más limitada que en el juego de Zipper Interactive (sólo se puede usar en el modo para un jugador) pero siempre es una buena noticia para los que posean el micrófono.

- **Múltiples modos**
- **Control total sobre tus hombres...**
- **...lo que lo vuelve complicado**

AMBIENTACIÓN Pese a que los escenarios tienen un pobre modelado resultan creíbles.	7
GRÁFICOS Tanto los enemigos como nuestros soldados tienen animaciones acartonadas.	6,5
JUGABILIDAD La paciencia y la estrategia son lo más importante de este juego.	7
DURACIÓN Dos juegos diferentes, a 8 misiones por cada uno... Echad cuentas.	8
VIDILLA Entre todos sus modos, el juego tiene diversión para rato.	8,5

Como *shooter* cooperativo es de los mejores, sobre todo en modo multijugador. **7,5**



Te gustará si te gustan... ***SOCOM: U.S. Navy Seals*** y ***Desert Storm***



No os extrañéis de esta imagen. Lo importante en este juego es matar en la distancia...

Añadidos que valen la pena

Jungle Storm **es exclusivo para PS2, pero no deja de ser una versión de** ***Ghost Recon: Island Thunder*****, un título aparecido en X-Box el año pasado. Los desarrolladores han tenido la genial idea de dejarnos jugar dos bloques de misiones por separado: las de** ***Island Thunder*** **y las de** ***Jungle Storm*****, en lo que podremos considerar una especie de extensión.**



Iron Thunder

La acción se sitúa en la isla de Cuba, donde un peligroso narcotraficante ha iniciado una revolución para intentar derrocar al gobierno legal. Como eso no puede ser, los Estados Unidos envían a su mejor grupo de comandos a asegurarse de que todo cumple la legalidad vigente (y capitalista, claro).



Jungle Storm

Estas ocho misiones continúan el argumento de ***Island Thunder*****. Los comandos se trasladan ahora a Colombia, ya que el cártel de traficantes que inició la revolución en Cuba ahora intenta emprender acciones contra los EE.UU. O sea que es el momento de iniciar un guerra preventiva.**





El Gato

¡Miau!

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Magenta Software**
Editor **Vivendi**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **44,95 euros**

Acostumbrados a la ingente cantidad de productos basados en películas que no alcanzan los mínimos de calidad exigibles, es sorprendente que nos lleguen juegos como éste. *El Gato* nos permitirá controlar los movimientos felinos, cómo no, de nuestro gato particular, recorriendo multitud de pantallas repletas de coloridos escenarios. Como ocurrirá en la película, el sombrero de nuestro gatito particular le será de gran ayuda, entre otras cosas como paracaídas para planear y desplazarse por la pantalla. La variedad de los escenarios y su inteligente diseño, permitirán disfrutar a cualquier seguidor de este género de partidas frenéticas y amenas. Lo mejor de todo es su ajustado nivel de dificultad que lo convierte en ideal para todo tipo de públicos, siendo algo difícil para los más pequeños y relativamente fácil para los más expertos, pero sin ser desesperante en ninguno de los dos casos.

- **Dificultad para expertos y novatos**
- **Sencillez gráfica**
- **Simple**

AMBIENTACIÓN El apartado gráfico es sencillo, aunque recuerda a la película.	7
GRÁFICOS Animaciones fluidas con gráficos sencillos pero llenos de color.	7,5
JUGABILIDAD Una correcta administración de la dificultad lo hacen ideal para todos públicos.	7
DURACIÓN Dispone de un buen número de niveles, aunque no por ello deja de ser corto.	6,5
VIDILLA Como la mayoría de los videojuegos de plataformas, siempre permiten echar otra.	7,5
Entretenido juego de plataformas dirigido a los más jóvenes de cada casa.	**7**



Esta captura deja muy clarita una cosa. Este juego es de un surrealista que tumba de espaldas.





¡Esto sí es un héroe por accidente!

Tak y el Poder Juju

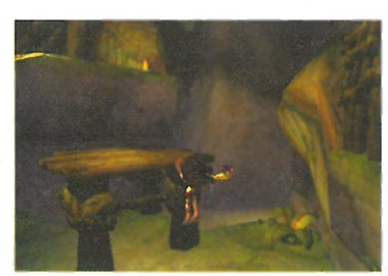
Cuando todo un poblado de indígenas es transformado en oveja, tan sólo queda una solución: confiar en un niño. Si queréis héroes musculosos buscadlos en otro videojuego

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Avalanche**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Como ya os comentamos en la previa de este juego, su protagonista está llamado a crear toda una franquicia en la que se incluirán entre otras cosas series de animación. Y la verdad es que eso se nota y mucho en su desarrollo, sobre todo porque el diseño de los personajes está mucho más trabajado de lo que suele verse en un videojuego (espectaculares sobre todo las escenas de vídeo) lo que conlleva además un sentido del humor bastante propio de serie de animación americana; y es que la compañía Nickelodeon (especializada en series para niños) también anda metida en el ajo. Por desgracia (o por suerte, según se mire) eso también implica que la jugabilidad es muy, muy sencillita: los objetivos están perfectamente señalados, los enemigos son del género "cómo vas a pegarme con la cara de bueno que tengo" y los saltos son tan simplones que se podrían hacer con los ojos cerrados. En resumen, que es el juego ideal para ese primito, sobrinito o hermanito de cinco años que todos tenemos y que quiere jugar a la PS2 pero no puede enfrentarse a juegos muy complicados, ya que está pensado para los más pequeños de la casa sin tomarles el pelo con partes técnicas mediocres ni controles de risa.

Un juego ideal para aquellos que aún no pueden enfrentarse a juegos más complicados







- El diseño de personajes
- Su sentido del humor
- Demasiado simple

AMBIENTACIÓN Un acabado y un doblaje en castellano de película.	8,5
GRÁFICOS Coloristas y funcionales: lo mejor son las escenas de vídeo.	7
JUGABILIDAD Demasiado sencillo para los experimentados, pero ideal para novatos.	6,5
DURACIÓN Un plataformas no suele durar demasiado, y este juego no es una excepción.	6,5
VIDILLA La única razón para volver a jugar es disfrutar de nuevo de sus escenas de vídeo...	6,5

Afortunadamente esta vez la palabra infantil no significa "juego para tontos". **7**

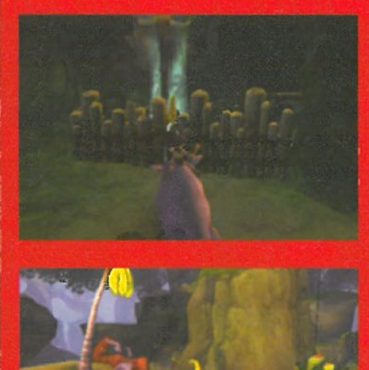
! Te gustará si te gustan... ***Jak II: El Renegado*** y ***Klonoa 2***



Aunque lo pueda parecer, este juego no tiene que ver con *Crash Bandicoot.*

Un Zoo virtual

Como nuestro protagonista es un indígena y vive en la selva, encontrará los más diversos animales en su camino... y deberá usarlos sabiamente para poder avanzar. Aquí tenéis un ejemplo.



Jabalí

Como ya ocurría en el clásico *Crash Bandicoot*, podremos montar en estos animalitos que nos llevarán a toda carrera. Afortunadamente en lugar de tener que esquivar los obstáculos (algo que sería un poco difícil con el peso de estos animalejos), en este juego el jabalí más bien sirve para atravesarlos.



Orangután

Especializado como está en coger plátanos de los árboles, este mono tiene como costumbre tumbar palmeras (es que trepar es de un cansadooo), cosa que podemos aprovechar para que Tak se suba en ellas y sea lanzado como piedra por catapulta hacia lugares lejanos. ¡Cuidado con el aterrizaje!



Carnero

Tienen un buen par de cuernos, y los utilizan para embestir a todo lo que se les ponga por delante (como Gillian cuando no le entregamos artículos)... incluido nuestro protagonista. Así que mucho cuidadito cuando haya que pasar por delante de alguno. Mejor será engañarle con algún tipo de señuelo.

Wrath Unleashed

Los dioses deben andar cabreados...

Plataforma **PS2**
Género **Estrategia**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **The Collective**
Editor **LucasArts**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Este título de LucasArts supone un extraño experimento que mezcla la estrategia con los juegos de lucha uno contra uno. Para aclararnos: jugamos en un tablero dividido en casillas a lo *Final Fantasy Tactics*, en el que deberemos intentar dominar la mayor parte de templos y fuentes de poder varias que hay diseminadas para ser más fuerte que nuestro adversario. Pero cuando se encuentran dos unidades se abre una nueva pantalla en el que se deberán enfrentar en un singular combate como si de un *Tekken* se tratara...aunque con una gama de golpes francamente patética. Total, que todos nuestros esfuerzos en la parte "estratégica" sólo sirven para darnos una cierta ventaja, que de poco servirá si no tenemos pericia en el combate...

Añadid a esto una historia poco trabajada sobre cuatro dioses que quieren controlar lo que queda de su mundo (a base de crear monstruos) y una parte técnica muy simple para llegar a la conclusión de que el juego es un pequeño desaguisado.



Teniendo en cuenta el escaso atuendo de esta diosa, desde luego en su mundo no deben pasar frío.

- Hombre, es un juego de estrategia
- Demasiado simple
- Las partes de *beat'em-up*

AMBIENTACIÓN Ni el sonido ni los escasos fondos ayudan demasiado al juego.	6
GRÁFICOS Minimalistas en las partes de estrategia y simples en las de lucha.	5
JUGABILIDAD Si no eres un estratega de pro, puede provocar hasta bostezos.	6
DURACIÓN Hay cuatro facciones para jugar, pero la historia es casi la misma.	6,5
VIDILLA Cuenta con un modo dos jugadores que le da algo de vida.	7

Aunque hayan pocos títulos de estrategia, hay que pedir más entidad. **5,5**







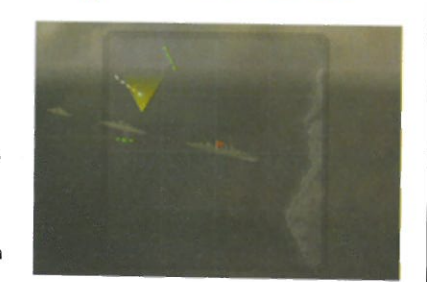




PS2 ▪ Estrategia ▪ Inglés ▪ Koei ▪ Koei ▪ Virgin Play ▪ Por determinar

Pacific Theater of Operations IV

El mes pasado ya tuvimos ocasión de deciros de qué iba este *Pacific Theater of Operations IV* en su correspondiente previa, y la verdad es que poca cosa ha mejorado. El juego nos hace elegir un bando en la Segunda Guerra Mundial y nos pone a los mandos de muchos barcos y muchos aviones... para que decidamos durante semanas las rutas a seguir y los lugares a atacar y encima, cuando llegue la batalla, podamos hacer de espectador y decidir lo justito. Además, la mayor parte del tiempo en pantalla no se mueve prácticamente nada, o sea que a no ser que te entusiasmen lo juegos sesudos y poco interactivos, mejor busca otra cosa.







- Estrategia pura...
- ...inmóvil y aburrida

4

Empresarios del deporte

Manager de Liga 2004

Nueva temporada y nueva versión del gestor de clubes de fútbol de Codemasters, que fiel a su cita nos convertirá en el manager general de nuestro equipo favorito

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Codemasters**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**

En este nuevo *Manager de Liga* nos pondremos al frente de un equipo de fútbol, en el que deberemos gestionar todos sus ámbitos, tanto deportivos como económicos. Para ello contaremos también con la ayuda de nuestro equipo de personal, que podremos contratar y despedir, así como darles la libertad para tomar determinadas decisiones o por el contrario, ser nosotros los mandamases que lo controlan todo.

El interfaz del juego es muy intuitivo, basado en diferentes menús que podremos recorrer con los botones laterales y que nos permitirán tomar todas las decisiones: fichajes, traspasos, entrenamientos de equipo, entrenamientos personales, gestión de la publicidad estática y de las camisetas, ampliaciones del estadio, etc... Todo se controla sin problemas y en apenas media hora te mueves cómodamente por todas las pantallas.

Como buen juego de estrategia deportiva, todas nuestras acciones repercutirán en los resultados económicos y deportivos, siendo realmente imprescindible para triunfar que estudiemos cualquier operación económica y la preparación de cada partido.

El interfaz del juego es muy intuitivo, basado en menús que recorreremos con los botones laterales

A pesar de la multitud de opciones con las que cuenta el juego, se encuentran a faltar algunas opciones que tenía por ejemplo el aclamado (tiempo atrás) *PC Fútbol*. Pese a todo estamos ante un título que gustará a los seguidores de este género y que incorpora 778 clubes de 31 países y con 18500 jugadores situados en sus equipos actuales (incluidos los traspasados en el mercado de invierno).



► **SIEMPRE QUE NOS ENCONTRAMOS CON UN JUEGO DE ESTAS CARACTERÍSTICAS** es inevitable acordarse del malogrado *PC Fútbol*, ese juego de precio económico que arrasó en ventas hace unos años en el mercado de los ordenadores compatibles. Lamentablemente las incursiones en proyectos de gran envergadura de Dinamic Multimedia, su editora y distribuidora, provocó el cierre de ésta y la desaparición de la saga.



- Multitud de datos y documentación
- Muchas horas de juego
- Parte técnica mejorable

AMBIENTACIÓN Los diferentes menús son algo fríos, pero orientan muy bien.	8
GRÁFICOS Menús correctos pero un visionado de los partidos lamentable.	5
JUGABILIDAD Adictivo y diferente, ya que te permite disfrutar del fútbol de otro modo.	7,5
DURACIÓN A largo plazo el juego nota a faltar un mayor número de opciones.	8
VIDILLA Llevar a un equipo pequeño a la cima puede ser casi eterno.	9

Precisaría tener más opciones y unos partidos gráficamente mucho mejores. **7,5**

! Te gustará si te gustan... *Manager de Liga 2003* y *Total Club Manager 2004*



Pues sí amigos, aquí está el Bernabéu. Desde aquí nos parece verle la coleta a Beckham...







Partidos poco atractivos



Aunque para esta nueva edición se ha creado un nuevo motor en 3D para el visionado de los partidos, la verdad es que a estas alturas deja bastante que desear, si bien debemos destacar que este punto no es vital ni imprescindible para el disfrute del juego. En estos visionados veremos pequeños jugadores que apenas se diferencian los unos de los otros, no se parecen en nada a los jugadores reales y se mueven con menos gracia que Aznar en un concierto *punk*. A pesar de esto, podremos seguir el desarrollo del partido y elegir qué tipo de subtáctica queremos utilizar: retener el balón, pases largos, defender o ataque total. Por cierto, es mejor visionar el partido que elegir la opción de "Ver resultado", dado que la espera para obtenerlo será de un par de minutos y ver una pantalla de carga durante tanto tiempo resulta algo un tanto cansino.

PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

20 JUEGOS CUESTIÓN DE HONOR

Para conseguir uno de estos juegos, sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta:

¿QUÉ FAMOSO ACTOR PRESTA SU ASPECTO AL PROTAGONISTA DE ESTE VIDEOJUEGO?

A **BRUCE WILLIS**
B **JET LI**
C **JET POZI**
D **FERNANDO ESTESO**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______
DIRECCIÓN ______
LOCALIDAD ______
TELÉFONO ______ C.P. ______
E-MAIL ______

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planethonor*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planethonor.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 3 de mayo de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 66 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *CUESTIÓN DE HONOR* (PLANET 64) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation 2



escaparate

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



BLOODY ROAR 3
Distribuidor Virgin
Precio 57,04 euros
Puntuación 8



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5



LAS DOS TORRES
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5





DEF JAM VENDETTA
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8,5



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor Proein
Precio 32,99 euros
Puntuación 8



DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor Virgin
Precio 66,95 euros
Puntuación 8



DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



GUILTY GEAR X
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



KENGO
Distribuidor Ubi Soft
Precio 24,95 euros
Puntuación 7,5



HULK
Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



SOUL CALIBUR II
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 9,5



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



TEKKEN 4
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9



TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5



VF 4: EVOLUTION
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



WAR OF THE MONST.
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

DEPORTIVOS





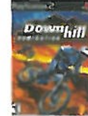
AGGRESIVE INLINE
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor Acclaim
Precio 60,04 euros
Puntuación 8



BMX XXX
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



DOWNHILL DOMINATION
Distribuidor Codemas.
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



ESTO ES FÚTBOL 2004
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



FIFA FOOTBALL 2002
Distribuidor EA
Precio 54,95 euros
Puntuación 8



FIFA FOOTBALL 2003
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8,5



FIFA FOOTBALL 2004
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 9



HARRY POTTER QUIDDI...
Distribuidor EA
Precio 69,95 euros
Puntuación 7,5



ISS 2
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 7,5



KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



MADDEN NFL 2001
Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 8,5



MADDEN NFL 2002
Distribuidor EA
Precio 66,05 euros
Puntuación 7,5



MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor Codemas.
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5



MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 7



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 7



MX 2002
Distribuidor Proein
Precio 63,05 euros
Puntuación 8



NBA 2K3
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



NBA HOOPZ
Distribuidor Virgin
Precio 60,04 euros
Puntuación 7,5



NBA LIVE 2003
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5



NBA LIVE 2004
Distribuidor EA
Precio 63,95 euros
Puntuación 9



NBA STREET
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 9



NBA STREET VOL. 2
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 9



NFL 2K3
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



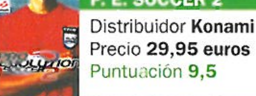
NHL 2001
Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 8



NHL 2K3
Distribuidor Infogrames
Precio 59,99 euros
Puntuación 8,5



NHL HITZ 2003
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



P. E. SOCCER 2
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

P. E. SOCCER 3
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5

RED CARD
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



SHAUN PALMER'S
Distribuidor Proein
Precio 63,05 euros
Puntuación 7,5

SLAM TENNIS
Distribuidor Infogrames
Precio 44,95 euros
Puntuación 7,5

SLED STORM
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 7



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



SPLASHDOWN RIDES.
Distribuidor Proein
Precio 34,95 euros
Puntuación 8'5

SSX TRICKY
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



SSX 3
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 9



SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



SX SUPERSTAR
Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 7



TIGER WOODS 2003
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5



TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5




TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


TONY HAWK'S UNDER...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**


ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**


COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

COLIN MCRAE 04
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


DRIVING EMOTION T-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**

EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**


F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**


FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**


GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**


MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

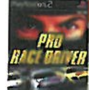

MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**


PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**


RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**


R. RACING
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**


SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

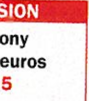

WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS




007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**




ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**


LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


MAX PAYNE 2
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7.5**

MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MOH: RISING SUN
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

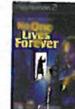

NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**


R-TYPE FINAL
Distribuidor **Proein**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**





R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**



SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**

escaparate


SW: STARFIGHTER — Distribuidor **EA** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


SW: JEDI STARFIGHTER — Distribuidor **EA** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7**


THUNDERHAWK: O.P. — Distribuidor **Proein** · Precio **57,04 euros** · Puntuación **7,5**

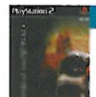

TIME CRISIS 2 — Distribuidor **Sony** · Precio **60,04 euros** · Puntuación **9**


TIME CRISIS 3 — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9**


TIMESPLITTERS — Distribuidor **Proein** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **8**


TIMESPLITTERS 2 — Distribuidor **Proein** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9**


TUROK EVOLUTION — Distribuidor **Acclaim** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **7**


TWISTED METAL: BLACK — Distribuidor **Sony** · Precio **57,04 euros** · Puntuación **9**


UNREAL TOURNAMENT — Distribuidor **Infogrames** · Precio **63,08 euros** · Puntuación **7,5**


VAMPIRE NIGHT — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


XIII — Distribuidor **EA** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9**

PLATAFORMAS




JAK & DAXTER — Distribuidor **Sony** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **9,5**

JAK II: EL RENEGADO — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9,5**

KLONOA 2 — Distribuidor **Sony** · Precio **57,04 euros** · Puntuación **9**

PRINCE OF PERSIA — Distribuidor **Ubi Soft** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9**

RATCHET & CLANK — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9,5**

RATCHET & CLANK 2 — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


SONIC HEROES — Distribuidor **Acclaim** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8**


VEXX — Distribuidor **Acclaim** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**

AVENTURAS



ALONE IN THE DARK IV — Distribuidor **Infogrames** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8**


BEYOND GOOD & EVIL — Distribuidor **Ubi** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9**


BLOOD OMEN 2 — Distribuidor **Proein** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7**


CLOCK TOWER 3 — Distribuidor **Ubi Soft** · Precio **44,95 euros** · Puntuación **8,5**


BROKEN SWORD E.S.D.D — Distribuidor **Proein** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8**


CASTLEVANIA — Distribuidor **Konami** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


EXTERMINATION — Distribuidor **Sony** · Precio **60,04 euros** · Puntuación **8**


FORBIDDEN SIREN — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9**


FREAK OUT — Distribuidor **Virgin** · Precio **57,95 euros** · Puntuación **8,5**


LA FUGA DE M. ISLAND — Distribuidor **EA** · Precio **60,04 euros** · Puntuación **8,5**


GIANTS: CITIZEN KABUTO — Distribuidor **Virgin** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7,5**


HARRY POTTER Y LA... — Distribuidor **EA** · Precio **64,95 euros** · Puntuación **8**


HITMAN 2 — Distribuidor **Proein** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


ICO — Distribuidor **Sony** · Precio **51,68 euros** · Puntuación **8,5**


LOK: SOUL REAVER 2 — Distribuidor **Proein** · Precio **56,95 euros** · Puntuación **8,5**


LOK: DEFIANCE — Distribuidor **Proein** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7,5**


MANHUNT — Distribuidor **Virginplay** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8**


MGS 2: SUBSTANCE — Distribuidor **Konami** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9,5**


ONIMUSHA: WARLORDS — Distribuidor **EA** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **8,5**


ONIMUSHA 2 — Distribuidor **EA** · Precio **64,95 euros** · Puntuación **8,5**


PRIMAL — Distribuidor **Sony** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


PRISONER OF WAR — Distribuidor **Codemas.** · Precio **64,95 euros** · Puntuación **7,5**


PROJECT EDEN — Distribuidor **Proein** · Precio **57,04 euros** · Puntuación **7,5**


PROJECT ZERO — Distribuidor **Virgin** · Precio **49,95 euros** · Puntuación **8,5**


RE CODE: VERONICA X — Distribuidor **EA** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **8,5**


ESDLA: LA COMUNIDAD... — Distribuidor **Vivendi** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8**


SHADOW OF MEMORIES — Distribuidor **Konami** · Precio **57,04 euros** · Puntuación **8,5**


SILENT HILL 2: D.C. — Distribuidor **Konami** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **8,5**


SILENT HILL 3 — Distribuidor **Konami** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **9,5**


SPIDER-MAN — Distribuidor **Proein** · Precio **49,95 euros** · Puntuación **8,5**


SPLINTER CELL — Distribuidor **Ubi Soft** · Precio **64,95 euros** · Puntuación **9**


SW: BOUNTY HUNTER — Distribuidor **EA** · Precio **62,95 euros** · Puntuación **6,5**


TAZ: WANTED — Distribuidor **Infogrames** · Precio **44,95 euros** · Puntuación **7,5**


THE THING — Distribuidor **Vivendi** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **8,5**


TOMB RAIDER: EADLO — Distribuidor **Proein** · Precio **54,95 euros** · Puntuación **7,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA




AGE OF EMPIRES 2 — Distribuidor **Konami** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **7,5**


AQUA AQUA WETRIX — Distribuidor **Proein** · Precio **9,95 euros** · Puntuación **5,5**

ARMY MEN: RTS — Distribuidor **Virgin** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **5,5**

COMMANDOS 2 — Distribuidor **Proein** · Precio **54,95 euros** · Puntuación **8,5**

DYNASTY TACTICS — Distribuidor **Proein** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7**

DYNASTY TACTICS 2 — Distribuidor **Virgin** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7**

KESSEN 2 — Distribuidor **Proein** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **8**


KURI KURI MIX — Distribuidor **Planeta** · Precio **19,95 euros** · Puntuación **8**



POLAROID PETE — Distribuidor **Virgin** · Precio **59,95 euros** · Puntuación **7**



RING OF RED — Distribuidor **Konami** · Precio **29,95 euros** · Puntuación **8**



LOS SIMS — Distribuidor **EA** · Precio **64,95 euros** · Puntuación **8**


SUPER BUST-A-MOVE — Distribuidor **Acclaim** · Precio **60,04 euros** · Puntuación **8**


THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



ARC: EL CREPÚSCULO...
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**


BALDUR'S GATE D.A. 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


DARK CHRONICLE
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

FINAL FANTASY X-2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**

GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


.HACK//INFECTION
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ACCIÓN

CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**

GHOSTHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

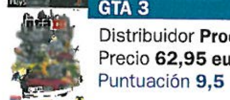

GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**


GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

J. B. 007 TODO O NADA
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

MAFIA
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO VS THE ARMY...
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**


THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**

SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


TRUE CRIME: STREETS...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

ZOE THE 2ND RUNN.
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**


EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**

EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**


MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**


PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



PS ONE

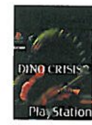
No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.


ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

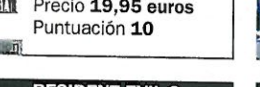

BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **8,5**

COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**

CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**


DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**


DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

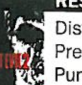


FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **9,5**


MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**


METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación **10**


RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**


RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**


SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **9,5**


SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**


SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**




TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

ANÁLISIS

28 Días Después

Cuando la ira gobierne el mundo

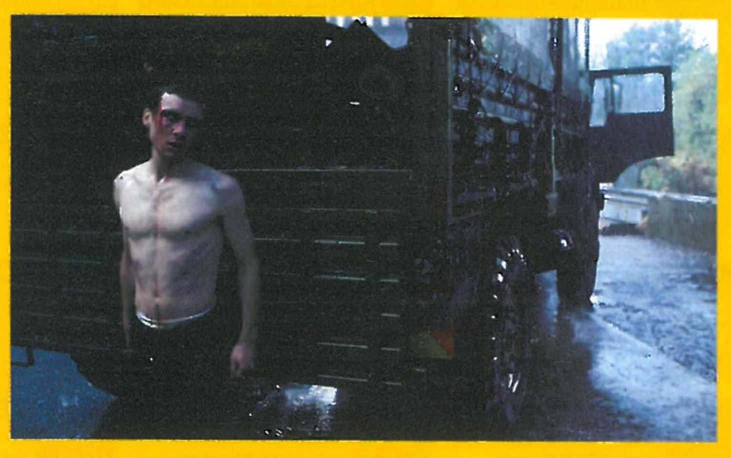


Director Danny Boyle **Intérpretes** Alex Palmer, Bindu de Stoppani, Jukka Hiltunen, David Schneider **Género** Terror **Año** 2002 **Precio** 21,99 euros **Distribuidora** Fox **Calidad** ★★★★★

Danny Boyle vuelve a unir sus fuerzas con el escritor Alex Garland, aunque en esta ocasión éste último no adapta una novela suya sino que escribe directamente el guión. A primera vista este film recuerda a las películas de zombies de serie B que tanto éxito tuvieron en los 70 y 80, pero después de verla con detenimiento se le puede sacar otras lecturas, sobre todo teniendo en cuenta que el nombre del virus que convierte a la gente en bestias salvajes es "ira". Estamos ante una película, que además de un gran éxito en medio mundo, ya está siendo considerada por muchos aficionados al género fantástico y de terror como obra de culto.







VALORACIÓN

Pese a ser una edición de un sólo disco, por la calidad de sus contenidos, merece el lugar de honor en esta sección. Con un sombría intro se presenta un menú animado y acomapañado con la fantástica música del film. La navegación entre menús es rápida y sencilla, aunque sin florituras. Ya en el apartado de extras encontramos la pista de audio con los ilustradores comentarios de Boyle y Garland. También podemos acceder a los comentarios de los padres de esta película en las escenas eliminadas (7), en un final alternativo, en un storyboard que nos muestra otro final alternativo (en el que además ponen sus propias voces para interpretar a los personajes), e incluso en una galería de fotos del rodaje. Por si esto fuera poco también encontramos un excelente "Así se hizo" en el que científicos se plantean la posibilidad de una epidemia que pueda arrasar ciudades en la actualidad.

Imagen ★★★★ **Sonido** ★★★★★ **Extras** ★★★★★





Master and Commander

Al otro lado del mundo



Director Peter Weir **Intérpretes** Russell Crowe, Paul Bettany, James D'Arcy **Género** Aventura **Año** 2003 **Distribuidora** Fox **Precio** 21,99 euros **Calidad** ★★★★★

Peter Weir, el director de grandes films como *El club de los poetas muertos* o *El show de Truman* vuelve a sorprender a popios y extraños con otra obra maestra basada en las exitosas novelas de Patrick O'Brien e interpretada magistralmente por Russell Crowe.

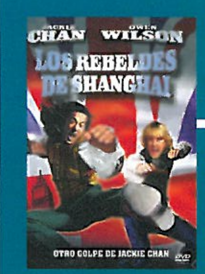
VALORACIÓN

Los amantes de las ediciones especiales deberán esperar todavía unos meses para hacerse con ella, porque la edición que lanza Fox este mes al mercado, aunque cuenta con la calidad de imagen y sonido (5.1 y DTS) a la que esta compañía nos tiene acostumbrados, sólo nos ofrece como "extras" un trailer de la inédita *Yo, Robot,* además de una dirección del sitio web de Fox.

Imagen ★★★★★ **Sonido** ★★★★★ **Extras** ★

Los Rebeldes de Shanghai

Un americano y un chino en Londres



Director David Dobkin **Intérpretes** Jackie Chan, Owen Wilson y Donnie Yen **Género** Comedia/Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 19,95 euros **Calidad** ★★★

El divertido Jackie Chan y el inclasificable y versátil actor norteamericano Owen Wilson, unen sus fuerzas , para viajar a la ciudad de Londres e intentar salvar a la familia Real Británica de las garras de un asesino chino. Lo mejor de este film: el carisma de ambos protagonistas.

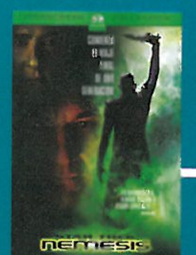
VALORACIÓN

Original y doblemente musicado menú ya que, en uno de los extras, escuchamos la partitura de "Cantando bajo la lluvia". De éstos destacamos el titulado "Acción a tope", que está filmado en formato y estilo de cine mudo, con los respectivos títulos, y "Manual de lucha", en el que asistimos a una mezcla de tomas falsas y clases de artes marciales impartidas por Jackie Chan.

Imagen ★★★★ **Sonido** ★★★ **Extras** ★★★★

STAR TREK: NÉMESIS

El último viaje de la Nueva Generación



Director Stuart Baird **Intérpretes** Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner **Género** Ciencia Ficción **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★

Definitivo viaje final de la 2ª generación a bordo de la nave Enterprise, en el que el capitán Picard y sus compañeros Riker y Data adquieren el mayor protagonismo. Esta nueva aventura ofrece tintes de antimilitarización, además de una admirable combinación de reflexión filosófica y espectacularidad, que satisfará tanto para los seguidores de la serie como a los que la ven libres de todo conocimiento. Y de eso se encarga su realizador Stuard Baird, que sin ser un experto en el mundo "treekie"ha logrado otorgar al film, una atmósfera de sombría melancólica muy innovadora para los amantes de *Star Trek*.

VALORACIÓN

Impactante menú de una gran calidad global, musicado con la fantástica partitura de Jerry Goldsmith. El apartado de extras goza de una gran variedad, entre los que destacamos los interesantes comentarios del director acompañando a la película, el análisis de las excelentes escenas de acción sin perder un solo detalle, las sorprendentes escenas eliminadas y las simpáticas e intensas declaraciones del reparto y del equipo técnico.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Philadelphia

La dignidad ante la desigualdad



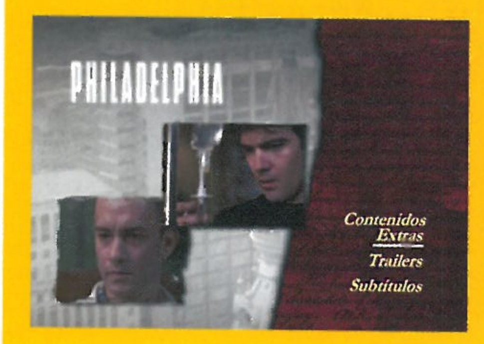
Director Jonathan Demme **Intérpretes** Tom Hanks, Denzel Washington, Jason Robards, Mary Stenburgen, Antonio Banderas **Género** Drama **Año** 1993 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★

Tras "El silencio de los corderos", su director Jonnathan Demme, filmó esta película abordando de una forma convencional pero valiente, el tema de la desigualdad que padecen los enfermos de SIDA y la soledad que sufren. En la piel del protagonista encontramos a un estupendo Tom Hanks, papel con el que ganó su primer Oscar como mejor actor. Le acompañaba el estupendo Denzel Washington en el papel de su abogado .

VALORACIÓN

Columbia nos ofrece dos discos muy completos, conteniendo unos extras muy informativos, de gran calidad técnica y humana, en la que destacamos la interesante selección de las 7 escenas eliminadas, en las que sobresale un spot que interpreta el personaje encarnado por Denzel Washington para la televisión sobre su bufete de abogados. También descubrimos cuatro documentales producidos por Demme y su esposa sobre personas en la vida real afectadas por la enfermedad y en especial el de algún actor que interviene en el film. También destacamos las entrevistas a los actores en un sincero "Así se hizo" y el video clip de la canción de Springsteen "The Streets of Philadelfia", composición galardonada con un Oscar a la mejor canción.

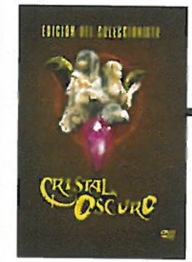
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★





Cristal Oscuro

En busca del cristal perdido



Director Jim Henson y Frank Oz **Intérpretes** voces de John Baddeley, Stephen Garlick **Género** Fantástico **Año** 1982 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★

Innovadora y original aventura fantástica, protagonizada por una verdadera variedad de fascinantes muñecos, que supuso un éxito, sobre todo en su repercusión con la prensa especializada. Mucho tuvo que ver la pasional creatividad de Jim Henson y el resolutivo director Frank Oz.

VALORACIÓN

Presentada en un sencillo formato y con una ingeniosa selección de escenas animada. Respecto a los extras destacamos los elaborados storyboards, el trailer americano y su *teaser*, y un documental que manifiesta notablemente el talento creativo de Jim Henson y Frank Oz en la creación de esta joya del cine fantástico.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Los Chicos del Barrio

Espabila o revienta



Director John Singleton **Intérpretes** Lawrence Fisburne, Cuba Gooding JR, Angela Basset **Género** Drama **Año** 1993 **Distribuidora** Columbia **Precio** 17,99 euros **Calidad** ★★★

Película que dio a conocer al director afroamericano John Singleton a la edad de 22 años. Tuvo oportunidad de seguir la estela Spike Lee, pero se quedó a medio camino. Este es su film más personal, relatando la dura vida de unos chicos de color en un barrio muy controvertido.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante un menú muy sencillo aderezado con música hip hop. Como extras encontramos, unas cuantas escenas eliminadas, unos interesantes documentale sobre la película, un par de videos musicales que harán las delicias de los seguidores del hip-hop, las filmografías y trailers de otros films de Columbia. Lo más destacable: los comentarios del director.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Star Trek V: La Última Frontera E.E.

Vuelta de las vacaciones para salvar la Enterprise



Director William Shatner **Intérpretes** William Shatner, Leonard Nimoy, Deforrest Kelly, David Warner **Género** Ciencia Ficción **Año** 1989 **Distribuidora** Paramount **Precio** 27,02 euros **Calidad** ★★★

William Shatner (Capitán Kirk) participó en la cuarta parte de la saga, poniendo como condición, que pudiera dirigir la siguiente. O sea que se puso manos a la obra y filmó esta estupenda aventura que cuenta como los tripulantes de la mítica nave Enterprise, tienen que regresar de sus vacaciones, para rescatar dicha nave de las manos de un renegado vulcaniano.

VALORACIÓN

P aramount nos presenta en dos discos, unos completísimos extras. En el disco 1, el director Shatner (con presencia absoluta en este DVD) nos relata junto a su hija Liz (autora del libro "Cuaderno de bitácora del capitán") los aspectos más importantes del rodaje, con el asesoramiento de Michael y Dense Okuda, coautores de la enciclopedia de Star Trek.

En cuanto al disco 2, destacamos la presentación de las 11 escenas eliminadas, el tributo al diseñador de producción Herman Zimmerman y una entrevista en profundidad a William Shatner y , sobre todo, la inaudita e interesante presentación de la rueda de prensa que se efectuó el 28 de Diciembre de 1988 en los estudios Paramount. Pero los extras no acaban aquí, también contamos con varios documentales tanto de la producción como del universo Star Trek.

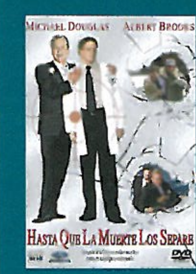
■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★★★





Hasta que la muerte los separe

Cosas de cuñados



Director Andrew Fleming **Intérpretes** Albert Brooks, Michael Douglas y Candice Bergen **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★

Divertida y muy eficaz comedia, que se sirve de la excelente química creada entre Albert Brooks y Michael Douglas. Sin duda alguna, la mejor película de Andrew Fleming, que cuenta los problemas que sufre un conservador y gris podólogo ante la inminente boda entre su hija y el hijo de un estresado y tremendamente ocupado agente de la CIA que se interfiere en su tranquila existencia. A destacar la intervención de Candice Bergen como exesposa del agente. A pesar del poco éxito comercial en las pantallas cinematográficas, es una muy recomendable dosis de divertimento de calidad.

VALORACIÓN

Edición con una presentación sencilla pero correcta en la que el cursor con el que nos movemos por las opciones es un punto de mira. Los extras no resultan ni cuantiosos ni variados. De éstos destacamos los entretenidos trailers y las entrevistas complacientes a los protagonistas del film, señalando en importancia, la que se le hace a Paul Mccartney, que aportó dos temas musicales para esta comedia. También encontramos una galería de imágenes y contenidos en DVD-Rom

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

Dentro del Laberinto

De niña a mujer



Director Jim Henson y George Lucas **Intérpretes** David Bowie, Jennifer Connelly **Género** Fantástico **Año** 1986 **Distribuidora** Columbia **Precio** 29,99 euros **Calidad** ★★★★

El Rey de los duendes (David Bowie), irrumpe en la habitación de una adolescente (una jovencita Jennifer Connelly) secuestra a su pequeño hermano, y le reta a atravesar un laberinto, si no quiere que se convierta en uno de ellos.

VALORACIÓN

Edición presentada en una lujosa caja, con un dossier y juego de postales de la película. No sucede lo mismo con los contenidos del DVD con una discreta presentación que incluye con un sencillo menú. Los extras son correctos, destacando positivamente el "Así se hizo", los trabajados *storyboards*, cuatro galerías de fotos y unos impactantes trailers.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Zu Warriors

Leyendas orientales



Director Tsui Hark **Intérpretes** Ekin Cheng, Louis Koo, Cecilia Cheung, Zhang Zi Yi **Género** Acción **Año** 2001 **Distribuidora** DeAPlaneta **Precio** 21 euros **Calidad** ★★

Ideada, escrita, producida y dirigida por Tsui Hark, introduce con creatividad y eficacia, las artes marciales, en un sorprendente paisaje místico, donde sucede esta peculiar lucha entre el bien y el mal. A destacar los espectaculares efectos especiales.

VALORACIÓN

Edición presentada con cierta elegancia mediante una intro y un menú animado parcialmente por una de las armas que aparecen en el film pero que sólo ofrece una discreta selección de extras, en los que no destaca aspecto original, a excepción del bello y efectivo trailer. La funcional ficha técnica y la artística, se limitan a un texto escrito sin ningún atisbo de personalidad.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★

Halloween Resurrection

Michael Myers se niega a morir (otra vez)



Director Rick Rosenthal **Intérpretes** Jamie Lee Curtis, Brad Loree, Busta Rhymes **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★★

Enésima entrega de la saga de terror que inicio John Carpenter en 1978, con la breve aparición estelar de Jamie Lee Curtis, protagonista de las dos primeras entregas, además de *Halloween H20*. La trama nos pone en la piel de unos concursantes de un juego a lo *Gran Hermano* que se topan con el inmortal Michael Myers. La carnicería está servida.

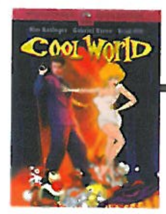
VALORACIÓN

Con una notable presentación se nos ofrece una eción con una buena cantidad de extras. Destacamos "Rodando con Jamie Lee Curtis", los finales alternativos, imágenes del rodaje, unas entrevistas con los protagonistas, un documento sobre la música, *storyboards* y una *featurette*.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Cool World

Una rubia entre dos mundos



Director Ralph Baski **Intérpretes** Kim Bassinger, Gabriel Byrne y Brad Pitt **Género** Aventuras **Año** 1992 **Distribuidora** Paramount **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★★

Fría austera, distante pero eficaz combinación de animación e imagen real, dirigido por el responsable, a finales de los años 70, de la adaptación animada de la obra de Tolkien *El Señor de los anillos*, Ralph Baski que nos introduce en la pesadilla de un dibujante, cuando se introduce en el mundo que él ha creado.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante una edición totalmente descuidada. Resulta increíble que a estas alturas se pueda editar un DVD sin ni siquiera el trailer de la película. Además la presentación está a la par: menús estáticos sin música. Eso sí, tiene una selección de escenas.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Última Llamada

Nadie está libre de culpa



Director Joel Schumacher **Intérpretes** Colin Farrell, Forest Whitaker, Katie Holmes **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Fox **Precio** 21,99 euros **Calidad** ★★★★★

Colin Farrell protagoniza este experimento del irregular director Joel Schumacher, encarnando a un publicista con un gran ego el cual se pone en el punto de mira (literalmente) de un psicópata oculto en un edificio que le obligará a permanecer al teléfono de una cabina de la ciudad de Nueva York y hacer lo que el diga ante la amenaza de matarle.

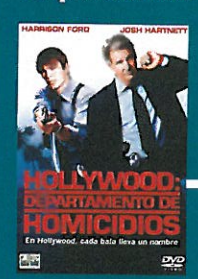
VALORACIÓN

Edición sencilla de contenidos escasos pero no faltos de interés. Para empezar tenemos una presentación y navegación funcionales, con un menú prinipal estático y musicado. En el apartado de extras sólo encontramos los comentarios de audio del director y un "Así se hizo"

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Hollywood

Departamento de Homicidios



Director Paul Hunter **Intérpretes** Chow Yun-Fat, Sean Wiliam Scott, Jaime King,Karel Roden **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★★

Es difícil comprender como una estrella de la magnitud y poder de Harrison Ford, necesita de este tipo de productos para seguir trabajando, sobre todo extraña más si cabe, como es capaz de confesar que apenas leyó en profundidad el guión de esta floja película. Y no lo arreglan sus compañeros de reparto, en especial el siempre inexpresivo Josh Harnett, junto a los demás desmotivados intérpretes. La cinta cuenta la investigación del asesinato de un cantante de rap por parte de dos policías pluriempleados. Lo único susceptible de salvar de la mediocridad, son los 15 minutos finales.

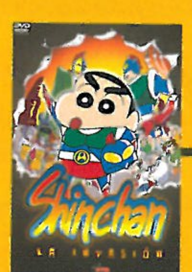
VALORACIÓN

Bajo un repetitivo menú, en absoluto original, destacamos entre los extras, un excelente documento sobre las vicisitudes de la policía de Los Ángeles en el día a día, y las entretenidas entrevistas al director y a los intérpretes. Lo demás, olvidable.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Shin Chan: La Invasión

Amor frente a la puerta de embarque



Director Keiichi Hara **Género** Animación **Año** 1992 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 20,95 euros **Calidad** ★★★★★

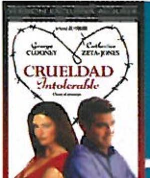
El simpático personaje creado en 1991 por el dibujante de comics Yoghito Usui para la revista Manga Action Comicstiene aquí la misión de salvar (con la ayuda del Ultrahéroe) la tierra de una invasión extraterrestres que planean vestir a todos los habitantes del planeta con bañadores de mujer (¡!).

VALORACIÓN

Simpático menú principal animado y musicado con transiciones a otros submenús. Además podemos escoger cualquier idioma de cualquier Comunidad Autonóma (gallego, catalán, euskera, castellano). Como extras sorprende el apartado *Merchandising*, los *storyboards* y sobre todo el amable videoclip que contiene la canción más conocida sobre el personaje.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

ALQUILER



Crueldad Intolerable

Director Joel Coen **Intérpretes** George Clooney, Catherine Zeta- Jones, Geoffrey Rush, Billy Bob Thorton **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Extras** Por determinar

Miles Massey, un famoso abogado especializado en casos de divorcio, disfruta de una vida de privilegios debido al gran éxito que tiene en su trabajo. Pero el aburrimiento se apodera de él hasta que conoce a Marylin Rexroth, una seductora mujer que va en busca de un soltero rico para casarse y después sacar tajada con un millonario divorcio.





La Flaqueza del Bolchevique

Director Manuel Martín Cuenca **Intérpretes** Luis Tosar, Mar Regueras, María Valverde, **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** "Así se hizo", trailer y filmografías

Pablo López es un tipo normal. Tiene treinta y tantos años, trabaja en un banco y está harto de todo. El lunes a las 9 de la mañana en un atasco su coche se empotra contra el descapotable de la niña más pija del barrio de Salamanca. Desde este momento Pablo y la niña bien se dedican a fastidiarse entre sí. Pero todo cambia cuando Pablo conoce a la hermana de la pija.



Good Bye Lenin!

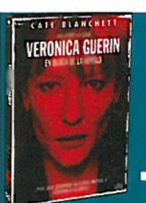
Director Wolfgang Becker **Intérpretes** Daniel Brühl, María Simón, Chulpan Khamatova **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Cameo **Extras** Ninguno

Una militante socialista habitante del Berlín oriental vive orgullosa de su opción política. Pero un día cae en coma durante ocho meses, periodo de tiempo en el cual cae el muro de Berlín. Cuando sale del coma, el médico le confiesa a su hijo que su madre puede fallecer si recibe un fuerte sobresalto, por lo que decide ocultarle la situación política actual.

Open Range

Director Kevin Costner **Intérpretes** Kevin Costner, Robert Duvall, Diego Luna, Annette Bening **Género** Western **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailer

Charlie Waite, Boss Spearman, "Button", y Mose Harrison intentan escapar de su pasado, y qué mejor lugar que las grandes praderas, guiando al ganado en una tierra donde las únicas leyes las marca la naturaleza, estrechamente unidos por el "Código del Lejano Oeste". Pero su visita a la frontera cambiará sus vidas y les obligará a pasar a la acción.



Veronica Guerin

Director Joel Schumacher **Intérpretes** Cate Blanchet, Gerard McSorley, **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** "Faceta pública, faceta privada", comentarios en audio, escena eliminada,...

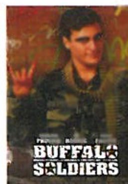
A mediados de los años noventa, Dublín se podía comparar a una zona de guerra, con unos pocos pero poderosos *capos* luchando por hacerse con el control de la ciudad. Pero su rival, lejos de ser la Policía, era la valiente periodista Veronica Guerin (Cate Blanchet) que desarrollaba un trabajo incansable informando sobre esta peligrosa situación a la opinión pública.



En la Ciudad

Director Cesc Gay **Intérpretes** Mònica López, Eduard Fernández, Naría Pujalte, Alex Brendemühl **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailer

Esta película explica la historia de un grupo de amigos en la ciudad de Barcelona. Historias cómicas y dramáticas sobre sus relaciones, sus valores, infidelidades, mentiras, y deseos secretos. Como buenos amigos, se ven casi a diario. Pero detrás de esa fachada de cotidianidad siguen manteniendo parte de sus vidas ocultas.



Buffalo Soldiers

Director Gregor Jordan **Intérpretes** Joaquin Phoenix, Ed Harris, Anna Paquin **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren **Extras** Por determinar

Buffalo Soldiers es un *thriller* ambientado justo antes de la caída del muro de Berlín, que narra las aventuras y desventuras de un sargento del ejército norteamericano y sus turbios negocios dentro de la base militar Theodore Roosevelt en la ciudad alemana de Stuttgart.

Cabin Fever

Director Eli Roth **Intérpretes** Rider Strong, Jordan Ladd, James Debello, Cerina Vincent **Género** Terror **Año** 2003 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

Para celebrar el fin del instituto, Jeff, Karen, Paul y Bert se van de vacaciones a una remota cabaña donde quieren disfrutar de sus últimos días de juventud y despreocupación. Todo marcha sobre ruedas hasta que la piel de Karen empieza a llenarse de ampollas y a quemarse misteriosamente.



Planta 4ª

Director Antonio Mercero **Intérpretes** Juan José Ballesta, Luis Ángel Prieto, Gorka Moreno **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Trailer, "Así se hizo", fichas técnica y artística, galería fotográfica,...

Un grupo de chicos que ronda los quince años comparten un "barrio" muy peculiar: la planta de traumatología de un hospital. Miguel Ángel, Izan, Dani y Jorge logran con su alegría desafiar al destino y hacer soportable su estancia en el centro. En este microsmos se encuentran con dietas hiposódicas, pacientes nuevos a conocer, e incluso enfermeras de las que burlarse.



La Seguridad de los Objetos

Director Rose Troche **Intérpretes** Glenn Close, Dermot Mulroney, Jessica Campbell, Patricia Clarkson **Género** Drama **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren **Extras** Por determinar

Los mundos entrelazados de los vecinos de un barrio chocarán con el pasado durante el transcurso de cuatro días. Paul Gold yace en coma cuidado por su madre Esther. Annette Jennings está viviendo un divorcio difícil. Jim Train empieza a darse cuenta de que su familia funciona perfectamente sin él. Helen Christianson ha empezado a buscar algo o alguien que le devuelva la vida.

MANGA

LANZAMIENTOS

Johnny vuelve en DVD

La mítica serie *Kimagure Orange Road* (emitida en Tele 5 como *Johnny y sus Amigos*) va a ser lanzada en España por Jonu Media en su formato Millenium Edition. Esta nueva edición, sin censurar y que respeta los nombres originales de los personajes, consta de dos DVD's con cinco capítulos cada uno. Aparte de extras como fichas, diseños y galerías de fotos, este primer volumen incluye un libreto, un póster reversible, postales exclusivas y dos cupones regalo por 19,95 euros.



Autobots vs. Decepticons

Warner Home Video ha lanzado en nuestro país la serie más reciente dedicada a los entrañables robots transformables, llamada *Transformers Armada*. En ella tres niños, Rad, Carlos y Alexis, desentierran una caja que desencadena una vieja batalla entre los Autobots y los Decepticons por el control de los Mini-cons, raza que tiene la llave para desencadenar el poder de sus hermanos mayores. Se han lanzado ya 13 DVD's con una hora de capítulos cada uno, a 15 euros la unidad.



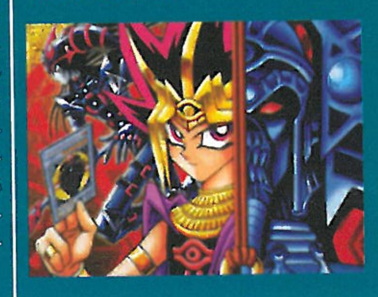
Profesión, sus *patlabores*

Jonu también trae a nuestro país la serie de animación televisiva de *Patlabor* en una de sus suculentas Millenium Edition. En ella asistiremos a la creación de la Segunda Sección de Vehículos Especiales, los Patlabor, dedicados a controlar el uso indebido de robots. Su primer volumen incluye dos DVD's con cinco capítulos cada uno, incluyendo fichas, diseños y galerías. Eso sí, sus 19,95 euros también dan derecho a un libreto, un póster reversible, una postal exclusiva y dos cupones regalo.



Cartas pero no de amor

Como ya os anunciamos hace unos meses, por fin llega en edición DVD una de las series de *anime* más populares de los últimos años, *Yu-Gi-Oh!* Jonu Media nos deja disfrutar de las emocionantes partidas de cartas que disputan Yugi y sus compañeros gracias a una serie de DVD's que incluyen 3 episodios de la serie, pero que será lanzados al público al ajustadísimo precio de 9,95 euros... eso sí, sin ningún tipo de extras y en versión castellana.



Wolf's Rain

Buscando el paraíso



Director Tensai Okamura **Género** Fantástico **Año** 2003 **Distribuidora** Selecta Visión **Precio** 19,95 euros
Calidad ★★★★★

El nuevo equipo de animación BONES, formado por parte de los componentes que estaban detrás de la mítica serie *Cowboy Bebop*, nos ofrece una serie con un singular argumento: la Tierra se está muriendo y según la leyenda, cuando la civilización se desmorone, "la flor de la luna" mostrará a los lobos que habitan el planeta el camino hacia el paraíso. Cuatro lobos que han adoptado el aspecto de humanos se unirán para iniciar su búsqueda.

VALORACIÓN

Selecta Visión nos ofrece la posibilidad de disfrutar de una de las series más aclamadas en Japón mediante el lanzamiento durante el presente año de seis volúmenes, cada uno de los cuales constará de cinco capítulos. Este primer volumen goza de una pista de audio 5.1 en castellano, algo que se va a convertir en una constante de los lanzamientos de Selecta. Los más fanáticos del *anime* se tendrán que conformar con una pista en japonés en 2.0. Como extras se incluyen fichas técnica y artística y notas de producción.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

BREVES

Stand Alone Complex, cada vez más cerca

Finalmente es Manga Entertainment quien se ha hecho con la distribución de la edición DVD de la serie *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, que aparecerá en Gran Bretaña en el mes de junio. Esperamos que Selecta Visión (que tiene la licencia del catálogo de Manga) no tarde mucho en traerla a España.



El film de *Naruto*, casi a punto

Naruto, el popular *manga* de Masashi Kishimoto que en España publica Ediciones Glénat, contará con su primera película de animación allá por el 21 de agosto, cuando ésta se estrenará en Japón. Se llamará *Daikatugeki!! Yukihime Ninpoujyou Dattebayo* (intentad leerlo sin ahogaros).

Kurosawa, más animado que nunca

Gonzo Digimation está realizando *Samurai7*, un *remake* futurista en forma de serie televisiva animada de *Los Siete Samurais*, el clásico de Akira Kurosawa. Cada episodio costará unos 235.000 euros, ya que se está produciendo en Alta Definición, por lo que el primer episodio no estará listo hasta el próximo junio.

Conan investiga en pleno vuelo

El 17 de abril se estrena en el País del Sol Naciente la octava película dedicada al personaje más popular de Gosho Aoyama, *Detective Conan, Magician of the Silver Sky*. El misterio a resolver del film transcurrirá en un avión en pleno vuelo, y Kaito Kid (otro personaje de Aoyama) tendrá un protagonismo especial.

NOTICIAS

EASTER EGGS

The Italian Job
Ve a la opción de características especiales del menú principal. Entra y resalta la sección "Pedal sobre metal: *Making of The Italian Job*". Aprieta izquierda en el mando y sobre el texto se iluminará el icono de un mini que estaba oculto. Accederás a un clip que muestra diversas tomas de la escena en la que el personaje de Seth Green imita al de Jason Statham mientras éste intenta engañar a la reparadora de la compañía del cable.



Posesión Infernal
Entra en extras y sitúate sobre menú. Pulsa izquierda y se iluminará una parte del mango de la motosierra, pulsa OK o enter y aparecerá un material oculto de un minuto.



Star Trek V: La última frontera (Ed.Especial)
Este huevo se encuentra en el disco 2 (el de contenidos extra). Ve a escenas eliminadas y sitúate sobre "contemplando el paraiso". Pulsa izquierda y se iluminará el icono redondo que hay a ese lado. Al pulsar OK accederemos a una divertida escena en el que el equipo de producción se dedica a *atizar* a los protagonistas.

Confirmado, la trilogía original de Star Wars en DVD

Se hace realidad el sueño de los seguidores de Luke Skywalker

Las tres primeras películas de *Star Wars* saldrán en una edición de coleccionista durante el mes de septiembre del presente año. La ansiada trilogía, etiquetada como la edición en DVD más deseada tanto por fans de la saga galáctica como por coleccionistas, aparecerá en una caja de 4 discos, de los que los tres primeros incluirán las películas restauradas digitalmente y remasterizadas. El cuarto disco incluirá material adicional de toda la trilogía, entre los que se encontrarán el documental más completo sobre la saga además de imágenes inéditas de los rodajes. Lo negativo para algunos fans es que las películas de esta edición en DVD son las versiones que retocadas digitalmente que se reestrenaron en los cines de todo el mundo en los 90.

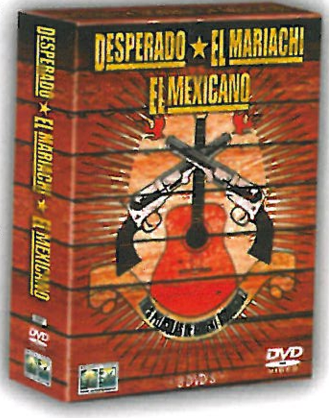


Ya se acerca el rey

Peter Jackson ha finalizado el montaje de la versión extendida de *El Retorno del Rey*, afirmando que ha dejado mucho trabajo para Weta. Concretamente deberán desarrollar nuevos efectos digitales para 350 planos. Al igual que los dos últimos años se espera que la edición de la versión cinematográfica aparezca en el mes de agosto y la versión extendida en noviembre. Además New Line, la productora que está detrás de las películas, ha asegurado que se prepara una caja especial con los tres largometrajes para el 2005.

Los fans de la saga del Mariachi están de enhorabuena

Además del lanzamiento en DVD de la última película de Robert Rodríguez, *El Mexicano*, que hace poco llegaba a las pantallas de cine españolas, Columbia lanza un pack con la trilogía que se iniciaba con *El Mariachi*, continuaba con *Desperado* y termina con la ya mencionada *El Mexicano*, por un precio de 27 euros. Las tres películas contienen comentarios del director y trailers, pero es la última de ellas la que goza de una mayor cantidad de contenidos adicionales, como ocho escenas eliminadas, cuatro documentales y dos cortometrajes, además de contenidos en DVD-ROM. Los tres DVD's vienen en una bonita caja, un valor añadido para los coleccionistas.



¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

- **A DOS METROS BAJO TIERRA 1ªTEM**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **48,00 euros**
- **AL CAER LA NOCHE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **ALLY MCBEAL 4ª TEMPORADA**
  Distribuidor: **Fox**
  Precio **59,95 euros**
- **AMERICAN CRIME**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **AZUL 1**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **18,00 euros**
- **BLACK POINT (ENGAÑO MORTAL)**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **18,00 euros**
- **BRAIN POWERD VOL.2**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **21,00 euros**
- **BROKEN ARROW**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **BUEN VIAJE EXCELENCIA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **CÍRCULO DE ENGAÑOS**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,01 euros**
- **COLECCIÓN AL PACINO**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **60,00 euros**
- **COLECCIÓN WOODY ALLEN (ED.LIM)**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **60,00 euros**
- **CONFIDENCE**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **24,00 euros**
- **COSAS DE TÍOS**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler / 19,99 euros**
- **CRAVAN VS CRAVAN**
  Distribuidor **Planeta D**
  Precio **14,95 euros**
- **DEVORADOR DE PECADOS**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler / 19,99 euros**
- **DNA² VOL.2**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **17,99 euros**
- **DOS POLICÍAS REBELDES 2**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **20,99 euros**
- **EAT MAN VOL.1**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **21,00 euros**
- **EL CID: LA LEYENDA**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **19,99 euros**
- **EL COMPROMISO**
  Distribuidor **Buenavista**
  Precio **19,95 euros**
- **EL DÉCIMO REINO ED.ESPECIAL**
  Distribuidor **SAV**
  Precio **29,95 euros**
- **EL DETECTIVE CANTANTE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **EL GRAN JACK**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,00 euros**
- **EL MEXICANO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **20,98 euros**
- **EL PRECIO DEL PODER ED. ESP.**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,95 euros**
- **EL SECRETO DE JOE GOULD**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **EL ÚLTIMO TESTIGO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **18,00 euros**
- **ELEPHANT**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **EN AMÉRICA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler / 11,99 euros**
- **FEMME FATALE**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **GUANTANAMERA**
  Distribuidor **Cameo**
  Precio **9,00 euros**
- **HALLOWEEN RESURRECTION**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,01 euros**
- **HERO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **20,98 euros**
- **HUMAN NATURE**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,00 euros**
- **IN THIS WORLD**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **INFILTRADO**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **JUMPIN'JACK FLASH**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **KIMAGURE ORANGE ROAD 2**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **19,95 euros**
- **KNIGHT CLUB**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **LA CASA DE LOS 1000 CADÁVERES**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **LABERINTO ENVENENADO**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,01 euros**
- **LAS CUATRO PLUMAS**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,01 euros**
- **LAS MANOS VACÍAS**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **14,95 euros**
- **LE DIVORCE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **LIOS DE FAMILIA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **LOS CHICOS DEL BARRIO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **17,99 euros**
- **LOS SERRANO 1ª TEMPORADA**
  Distribuidor **SAV**
  Precio **Por determinar**
- **MACROSS II: LA PELÍCULA**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **20,95 euros**
- **MAY**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **14,95 euros**
- **MEPHISTO**
  Distribuidor **Cameo**
  Precio **14,95 euros**
- **NEWTON BOYS**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **PD: TU GATO HA MUERTO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **PACK TAKASHI ISHII**
  Distribuidor **Orient Express**
  Precio **19,95 euros**
- **PACK TAKASHI JITANO**
  Distribuidor **Orient Express**
  Precio **29,95 euros**
- **PACKS CIRCO DE SOL**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **49,98 euros**
- **PATLABOR VOL.2**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **19,95 euros**
- **PISA A FONDO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **18,00 euros**
- **PRESOS DEL OLVIDO**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **RIESGO EXTREMO**
  Distribuidor **Tripictures**
  Precio **19,99 euros**
- **RIN TIN TIN 1ª TEMPORADA**
  Distribuidor **SAV**
  Precio **19,95**
- **SALVAJE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18,00 euros**
- **SE MONTÓ LA GORDA**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **19,95 euros**
- **STAR TREK VI EDICIÓN ESPECIAL**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **27,02 euros**
- **TAPS: MÁS ALLÁ DEL HONOR**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **TAXI 3**
  Distribuidor **Tripictures**
  Precio **19,99 euros**
- **TODO LO DEMÁS**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **UN PASEO ARA RECORDAR**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **UN TIMADOR CON ALAS**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **18,00 euros**
- **UN TRABAJO EN ITALIA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,00 euros**
- **UNA RUBIA MUY LEGAL 2**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **VIDAS FURTIVAS**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,00 euros**
- **WOLF GIRL: LA MUJER LOBO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **WOLF'S RAIN VOL.2**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **17,99 euros**
- **X-CHANGE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**

RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1. Piratas del Caribe
2. Basic
3. Underworld
4. Días de Fútbol
5. Identidad
6. La Liga de los Hombres...
7. La Maldición
8. Carmen
9. Confidence
10. American Pie: Menuda...

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

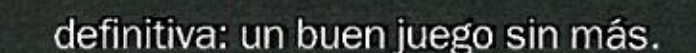
1. Piratas del Caribe
2. El Otro lado de la Cama
3. Doctor en Alaska (1ªT)
4. Los Otros
5. ESDLA: La Comunidad..
6. Lucía y el Sexo
7. Tesis
8. Fahrenheit 451
9. Pack Dos Policías Rebeldes
10. Sed de Mal



Keira Knightley es Elisabeth en *Piratas del Caribe*

¿UN *CASTLEVANIA LAMENT*-ABLE?

EVA MOLINA (E-MAIL)



Hola Drako, me gustaría que me respondieras a una serie de dudas.
Tranquila, que si tengo este trabajo es porque en la Redacción tengo la injusta fama de que a "respondón" no me gana nadie... ¡Y tú menos!

¿Cuándo saldrá *Metal Gear Solid 3* para Play?
Pues ver *MGS 3: Snake Eater* en los próximos meses será más difícil que encontrar una barbacoa en un club de vegetarianos, ya que se ha retrasado hasta bien entrado el año 2005.

¿Qué tal es *Castlevania: Lament of Innocence*?
Bueno, este juego ha creado entre *castlevamaníacos* más polémica que Santiago Segura anunciando una crema anticelulítica. Por un lado, como juego de acción a lo *Devil May Cry* no está nada mal, pero por otro se han perdido los toques roleros y de exploración del *Symphony Of Night* de PS One o el *Aria Of Sorrow* de Game Boy Advance. En definitiva: un buen juego sin más.

Y por último, ¿por qué nunca me toca nada en vuestros sorteos? Je, je, a ver si os estiráis un poco.
¿Qué no te toca nada? Menuda lástima. Aunque te advierto que en la Redacción hay más de uno dispuesto a estirar la mano para "tocar" a las lectoras mayores de edad... ejem, ejem.

Quedaos con mi e-mail, je, je, je, je. Saludos.
Tranquila, que nos quedamos con tu e-mail e incluso nos ofrecemos a quedarnos con tu cartera.





EL GALLINERO

¡AMENAZAS (SURREALISTAS) A LA REDACCIÓN!

SAMUEL GARCÍA GÓMEZ-VALADÉS

Si no me contestáis no compraré vuestra revista (¡snif, snif!) y os enviaré a mi hermano para que os dé la tabarra con la frase: "¡Quiero tostadas, quiero tostadas...!"

ÁLVARO (VÍA E-MAIL)

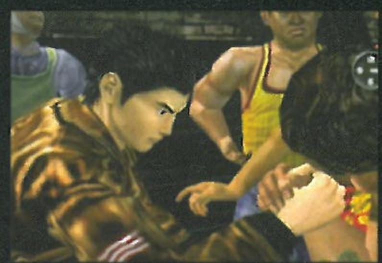
Tengo otra tanda de preguntas para tu increíble cerebro y si no me las contestas ¡inundaré la Redacción con agua mineral!

PLANET, MÁS LEJOS (Y TARDE) QUE NUNCA

MIGUEL RUIZ (MÉJICO)

Deseo de corazón felicitarles por su gran y ardua labor en la elaboración de esta revista, original, completa y loca, pero creo que es lo que la hace especial de otras copias que sólo sirven para sacar recortes de los juegos y pegarlos en la pared. Reconozco su gran labor y los felicito nuevamente. Quisiera preguntarles algo, soy de México y tengo el deseo de seguir consiguiendo su revista, el problema es que hoy es 25 de febrero y que creen apenas ha llegado a mis manos el numero de julio 2003. Bárbaro, ¿no creen?





¡LEO *PLANET* SIN AVERGONZARME!

UNAI IBARGUREN (E-MAIL)

Ésta es la primera vez que os escribo, llevo leyendo la revista desde hace ya bastante tiempo. Lo primero es que sepáis que, en mi opinión, sois de las escasísimas revistas nacionales que tienen un mínimo de buen hacer e imparcialidad (y además tratándose de una revista dedicada sólo a PS2).
Bien dicho. Ciertamente estamos en contra de la "parcialidad" con los juegos. De hecho en la Redacción no tenemos parte de los juegos de PS2: los tenemos TODOS. ¡Y gratis!

Os animo a que sigáis así, porque creo sinceramente que lo estáis haciendo muy, pero que muy bien. Da gusto leer una revista en la que se ve que los redactores SABEN de lo que hablan, y no utilizan comentarios infantiles tipo "mola todo" y "flipante" continuamente.
¡Eso es! Si son como críos. ¡Y que sepan los de la competencia que nuestros padres son mucho más fuertes que los suyos! ¡Chincha rabia!

Hace unos meses tuve un arrebato de debilidad y me compré el *Xenosaga* USA, pensando que ya encontraría un modo de hacerlo funcionar en mi PS2 PAL. He preguntado en un par de foros, y para mi sorpresa, me han dicho que el ÚNICO modo de hacer funcionar juegos de importación (hablo de originales, ojo) es colocándole el dichoso chip a la consola. ¿Es cierto? ¿No existe algún CD convertidor de región, al estilo de los DVD's o algún *freeloader* o algo?
Lamentablemente me parece que tienes menos opciones que el apartado de audio de los DVD's de Charlot. No existe en PS2 ningún disco que "libere" el territorio de la consola, tal como sí sucede con GameCube, por ejemplo. Las opciones, pues, para el importador de juegos originales son sólo los dichosos chips o bien importar una consola americana o japonesa (utilizando un cable RGB Scart para verla en la TV y también un adaptador de voltaje de alimentación). Recomendamos fervorosamente la segunda opción, sobre todo teniendo en cuenta que el precio de la PS2 a estas alturas es más reducido que el *walkman* de la Hormiga Atómica. Además, ponerse el chip es algo como... ¿ilegal?

¿Podríais comentarme algunas cosillas sobre *Shadow Hearts*? Es un juego que me interesa mucho pero por Internet no encuentro gran cosa sobre él.
Pues es un juego programado por Sacnoth (el mismo equipo que creó *Koudelka* en PS One) que tuvo buena aceptación al ser uno de los primeros RPG's de PS2 en pisar el mercado occidental. Es un juego correcto, con una historia interesante y muy adulta, pero con un apartado técnico más desfasado que los *cassettes* de gasolinera de Manolo Escobar.

Y para acabar un pequeño test *voight-kampff* de empatía; comentadme en una palabra lo que opináis de estos juegos. Si no me gustan las respuestas quizás os tenga que "retirar": *Shenmue 1 & 2*, *Panzer Dragoon Saga*, *Enemy Zero*, *D2* y *Xenogears*.
¡Qué nervios! La última vez que hice un examen lo suspendí. Y eso que era de orina. En fin, te contesto telegráficamente. *Shenmue 1&2*: ambicioso... e inacabado. *Panzer Dragoon Saga*: el mejor juego de Saturn. *Enemy Zero*: terror atípico. *D2*: terror poco interactivo. *Xenogears*: ¡otro clásico que no llegó a Europa!

Un saludo y seguid así por mucho tiempo, sois la única revista que da gusto y no vergüenza leer, y no lo digo por cumplir.
Es verdad. Y si los redactores de la revista escribimos con seudónimos en vez de con nuestros nombres reales no es porque nos avergoncemos ante nuestras familias, si no, euh... para evitar que nos persigan nuestras fans.





LAS CHICAS SON *MATRIXERAS*

BEÑAT (LEGAZPI, GUIPÚZCOA)

¡Buenas Drako! ¿Qué tal estamos? Espero que bien animado para contestar a mis preguntas.
No te preocupes, que estoy más animado que un festival televisivo de Walt Disney.

¿Podrías decirme cuáles son los bombazos RPG que llegarán a nuestro país? ¿Y de qué tratarán?
Dejando a un lado los *Final Fantasys* (que a estas alturas los tendréis más vistos que la glándula mamaria de Janet Jackson), nos encontramos con la cuatrilogía *.hack* que nos sumergirá en un argumento situado dentro de un "falso" juego *on-line*; *Champions Of Norrath*, que sigue la estela de *Baldur's Gate* pero ambientado en el universo de *Everquest*; y *Suikoden IV* (que Konami afirma que traerá a nuestro país), en el que contaremos con más de 100 personajes a reclutar. También es muy probable que Square Enix nos deleite con el RPG estratégico de *mechas Front Mission IV*, y que, con un poco de suerte, se atreva a traer la versión *Director's Cut* del "espacial" *Star Ocean III*, cuyo lanzamiento ya ha sido confirmado en USA.

¿Qué juego me recomendarías teniendo en cuenta las siguientes características: que sea del estilo de *Matrix* y que la protagonista sea una chica?
Pues *Enter The Matrix*, protagonizado por Niobe. Como esta respuesta es más evidente que los montajes de boda de Paco Porras para vender exclusivas, también te diré que no pierdas de vista el juego *Cy Girls* de Konami, protagonizado por una rubia pistolera y una *ninja* morena basadas en una serie de muñecas muy populares en Japón (no, aún no se sabe nada de un posible *Tomb Arriguitas* de Famosa). Lo bueno es que las dos chicas tienen una serie de movimientos calcados a los de películas como *Matrix* o *Los Ángeles de Charlie*, e incluso se conectan cada dos por tres en un mundo virtual (donde les espera el pérfido redactor T-Virus que les asaltará con su frase de guerra: "¿Chateas o trabajas?").

¿Sabes si llegará algún juego de lucha de *Street Fighter* o SNK de nueva generación y a poder ser en 3D?
Existe un proyecto para PlayStation de *King Of Fighters* en 3D que se presentó en el Tokyo Game Show 2003. Apenas se sabe nada del juego, pero los puristas "bidimensionales" de la saga lo han pasado peor con esta noticia que un vampiro aprendiendo punto de "cruz". También hay juegos clásicos 2D en desarrollo tanto para PS2 (*King Of Fighters 2002* y *Metal Slug 3*) como para *coin-op* (*King Of Fighters 2003* y *Samurai Spirits Zero*: el último que saldrá en placa Neo Geo), pero está por ver que lleguen aquí. De *Street Fighter* lamentablemente, de momento sólo nos va a llegar *Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition*, donde se recopilan los personajes (incluyendo sus variaciones) de las 5 versiones aparecidas de *Street Fighter II*.

¿Qué tal os ha parecido mi dibujo de *Capcom VS SNK*? Espero que lo publiquéis. Bueno, así me despido, felicitándoos por vuestra revista y esperando alguna respuesta... ¡*Aiooo*!
Nos ha encantado tu dibujo, pero que sepas que en realidad la revista no es digna de tantas felicitaciones (ya sabes que los genios somos muy modestos).

X EN EL FONDO DEL FONDO

JORGE (E-MAIL)

Muy *wenas Planeteros*, y sobre todo a ti, Drako, borrachín sin remedios, je, je...
¡Mentira gorda! Que tengo un botiquín lleno de "remedios". ¡En la redacción nunca falta el Agua del Carmen ni el alcohol de 97º para los momentos de emergencia en los que el Bar Budo está cerrado!

Bueno, a lo que vamos. Me llamo Jorge y voy a hacer unas preguntillas que espero que respondas porque es la tercera vez que te escribo.
Vale, vale, ya te contesto. Que luego dicen que respondo menos que los frenos de Carlos Sainz.

Soy un gran fan de Square Enix y de todos los *Final Fantasy*, aunque el que más me ha llegado al fondo de mi fondo (sic) ha sido el *X*. Bueno, pero también me gustan otros juegos como *Kingdom Hearts*, *Enter The Matrix*, *GTA*, *Prince of Persia* o *Los Sims*.
¿Así que tienes el *X* en el fondo de tu fondo? Caramba, casi lo mismo que nuestro director Gilliam que guarda su material "X" en el fondo del fondo de su cajón del escritorio.

¿Saldrá *FF XI* en España?
A medida que pasan los meses tenemos menos esperanzas al respecto que de ver a Andrés Pajares y Fernando Esteso presentando la gala de los Oscar. Square Enix ni siquiera ha mencionado una versión PAL del juego y aún no se ha comercializado el disco duro de PS2, imprescindible para *FF XI* y muy práctico para acelerar las cargas en juegos como *Resident Evil Outbreak* o bajarse extras de Internet como en el futuro *Gran Turismo 4*.

¿Te has enterado de la fecha de *FF XII* en España?
Responderte a eso es más difícil que ver a un repartidor de pizza parado en un semáforo... ¡si ni los mismísimos mandamases de Square Enix lo saben! Lo único que puedo decirte es que el juego saldrá este verano en Japón, así que hasta el 2005 seguro que no lo catamos por aquí.

¿Habrá alguna continuación de *Prince of Persia*? Si la hay que sea más larga, por favor.
Ubisoft ha hecho más fortuna con *Prince Of Persia* que Aladino frotando lámparas, así que ya se ha anunciado que una secuela está en desarrollo. Lamentablemente no se ha dado ningún dato de la misma, así que no sabemos si será largo o si se acabará en menos de lo que tardaba Gandhi en hacer la Declaración de la Renta.

¿Sabes si Square está preparando algún proyecto para el 2005? Como *FF XIII* o *FF IV*...
¿*FF IV* un proyecto para el 2005? Sí claro, seguramente llegará junto con la nueva consola MSX de Sony. Estooo... Puede que esta noticia te sea más chocante que ver a Fidel Castro anunciando una hamburguesa McPollo, pero este juego salió oficialmente en España durante el 2002 dentro del *remake* para PS2 *Final Fantasy Anthology*. Respecto a *FF XIII* no hay noticia alguna... ¿Pero acaso alguien duda que se lanzará al mercado?

Si me contestas a esta pregunta me quedaré impresionado: ¿la fecha exacta de *Kingdom Hearts 2*? Tic, tac...
Jo, la verdad es que sería más fácil responder cómo se pega el teflón antiadherente a la sartén. Sólo se sabe que el juego aparecerá en Japón a finales de año, así que con un poco de mala suerte igual tendremos una versión PAL en navidades del 2005.

Os envié un dibujo de Sora y no me lo habéis publicado... ¡¡¡RATAS!!!
Me parece que te has confundido, si no hemos publicado el dibujo será por una Errata, y no porque seamos Ratas. "¡Iiiiiiik! ¡Iiiiiiiiiik!". A ver, silencio en la Redacción, que estoy contestando a un lector, leñe.

Anda ,vete ya al Bar Budo, que lo estás deseando.
P.D.: ¿Hay algún bar que se llame "Bar(t) Simpson"?
Pues, según fuentes bien informadas de la Redacción, hay uno con ese nombre en Esplugues de Llobregat, Barcelona. Hay que ver lo que se aprende yendo de bar en b..., ejem, biblioteca. De biblioteca en biblioteca, queremos decir.





PLANET ESTARÁ ALLÍ DONDE LA NECESITES

LUIS ANTONIO MENCHÉN GIL (MADRID)

Felicidades por sus cinco años de arduo trabajo, que, con el fin de hacer pasar un buen rato a sus lectores, seguirán estando cada mes allí donde les necesitemos.
Allí donde un jugón necesite una guía estará *Planet*. Allí donde un lector necesite un chiste malo estará *Planet*. Allí donde haya barra libre estará un redactor de *Planet*.

Pero vayamos a las preguntas. ¿Qué saben del próximo *GTA: San Andreas*? ¿Habrá más localizaciones interiores?
De momento los desarrolladores sólo han confirmado que el juego está en desarrollo, que aparecerá tanto en Estados Unidos como en Europa el próximo mes de octubre, y que su nombre definitivo será *GTA: San Andreas*... Así que los que dijeron que se llamaría *GTA: Sin City* estaban más equivocados que Noé cuando dijo aquello de "Tranquilos, que es una nube pasajera".

¿Qué saben de la expansión que saldrá de *The Getaway*? ¿Y la secuela?
De la expansión hace tiempo que no se habla, por lo que puede que el proyecto esté más abandonado las maquinillas de afeitar del mago Gandalf y de los ZZ Top. Respecto a *The Getaway 2*, se sabe que el protagonista es el boxeador Eddie O'Connor, al que acompañarán un policía y una chica, que se ampliará el mapeado de Londres y que habrán luchas cuerpo a cuerpo.

***Mafia* parece un buen juego y *True Crime: Streets of L.A.* igual pero ¿se parecen más a *GTA* o a *The Getaway*? Es decir, si se puede hacer lo que nos venga en gana desde el principio como en *GTA* o no.**
True Crime da bastante más libertad de acción que *Mafia*, cuyo modo Historia es más rígido que el somier de Tutankhamon (aunque por otro lado tiene un modo de "paseo" para ir por libre en la ciudad), pero justo es decir que no existe en PS2 NINGÚN juego en el que podamos hacer lo que nos dé la gana tal como sucede en *GTA*.

A mi hermano le gustaría saber qué tal estará *Los Sims Toman la Calle*.
Sin duda es una buena adaptación del universo *Sims*, destacando el divertido modo para PS2 "Tomar la Calle" y las opciones *on-line*, pero no deja de dar la sensación de ser más de lo mismo a 60 euros. Además Kain siguen echando en falta la expansión *Los Sims Toman Cazalla*... ¿Pero qué se puede esperar de un hombre que en el testamento pide que no lo incineren tras morir, si no que lo flambeen?

Bueno, he aquí la despedida, gracias por su atención y sigan así, mejorando mes a mes. Hasta pronto.
Eso, a ver si mejoramos y el psiquiatra nos autoriza a dejar la medicación.

NO HAY QUIÉN SE LIGUE A "EMMSA APATAKI"

ANÓNIMO (DE ALGUNA PARTE)

Hola, ¿qué tal te lo estás pasando? Me gustaría saber si se puede jugar con un ratón USB a los *shooters* en PS2.
Hay muchos juegos que soportan la posibilidad de jugarse con ratón o *mouse* (no confundir con la *mousse* de Danone como Holybear, o estaréis desincrustando chocolate de la consola durante lustros). Por ejemplo, *Unreal Tournament*, *Red Faction 2* o *Half Life* son compatibles con él.

Me he comprado el *Total Manager 2004* y me parece que he tirado 50 euros a la basura, porque es más difícil que intentar ligarse a Emmsa Apataki (no sé si se escribe así).
¿Emmsa Apataki? Me parece tú si que estás algo "apátiko" en las clases de ortografía.

¿Hay algún truco para este juego o una guía?
Pulsa R3 en la pantalla de "Casa" ("Home") y aparecerá un menú de trucos que te será más útil que la varita mágica de Harry Potter.

¿Qué juegos de estrategia van a salir traducidos al castellano aparte del *Risk*?
Pues destacables quizá sólo *Goblin Commander*, un juego de la "escuela" *Warcraft* pero bastante simplificado. Traducido puedes también encontrar el más que mediocre *Wrath Unleashed*, un intento de conjuntar lucha y estrategia que ha sido más fallido que el secador de pelo inventado por Gillian para secarse el pelo bajo el agua. ¡Ah! Y evita a toda costa *Pacific Theater Of Operations IV* y *Romance Of The Three Kingdoms VIII*, que además de estar en inglés son simplemente infumables.

Seguid así, sois los mejores después de mi madre.
Si es que ya lo dice el dicho: *Planet* no hay más que una.





PLANET LOS CRÍA

Soy Miguel Ruiz de México. Me encanta conocer gente y charlar por MSN. ¿Pueden publicar mi e-mail, *porfa*?
mike_cobain@hotmail.com

Saludos a todos los *picaos* de las bellas fieras de Sony. Si me queréis escribir y agregarme, hacedlo, y si sois tías de Valencia mejor. Así puede surgir algo especial entre nuestros corazones.
Enrique Cuevas Cárcel
Avd. Capitán Gadea nº16, Pta 1
46340 Requena (Valencia)
enrique_19_8@hotmail.com

Yo y unos amigos tenemos un foro sobre *Final Fantasy XII* y próximamente una *web*. En el foro ponemos las últimas noticias sobre *FF* y otros títulos, además de reportajes sobre juegos. Éste es el foro:
www.elforo.de/guardians

LOS VIEJOS SUPERSAIYANOS NUNCA MUEREN

JUAN FRANCISCO PARRAS (E-MAIL)

Hola Drako, soy un aficionado a los juegos de rol, lucha, acción y plataformas. Ahora mismo tengo pocos juegos pero pronto conseguiré más (cuando tenga dineros). No llevo mucho tiempo leyendo la revista, creo que desde el 45, y creo que es la mejor revista de Playstation2 por todos los apartados que incluye. Seguid así que estáis triunfando.
Gracias por tus cumplidos y si te falta dinero puedes utilizar el revolucionario sistema de falsificación de billetes de 50 euros de Crazy Spify: ¡tan sólo basta con borrarle un 0 a un billete de 500 euros!

Soy un gran aficionado a *Dragon Ball* y a *Caballeros del Zodíaco* aunque ya no las echen, pero ojalá sacaran de nuevo la serie o un juego (tendría éxito). ¿Se sabe algo sobre alguna continuación de *Dragon Ball*?¿Y sobre *Tekken*? Si los hay ¿para cuándo?
Atari ya ha anunciado *Dragon Ball Z: Budokai 3*, que aparecerá en el siguiente "año fiscal" de la compañía (entre marzo del 2004 y abril del 2005). También se anunció hace algún tiempo un juego de rol llamado *Dragon Ball Z: Saiyan Smash*, pero últimamente no hay noticias de él, como tampoco hay información fiable sobre *Tekken 5* aunque se da por seguro que se enseñará algo en el próximo E3. Y sí, nosotros también adorábamos a *Los Caballeros del Zodíaco* y esos combates más largos que la bata de cola de la Pantoja.

Me gustaría saber cuáles son tus juegos preferidos y cuáles me aconsejarías para comprar de cada uno de los que me gustan.
Actualmente a lo que más juego es al *black jack* y al bing... ¡Uy! En qué estaría yo pensando. Dejando claro que voy a ser menos objetivo que David Bisbal valorando los discos de Chenoa, diré que mis favoritos a día de hoy de PS2 son *Devil May Cry* y *Z.O.E.: The 2nd Runner*, mientras que mi favorito de PS One es *Metal Gear Solid*. ¿Recomendaciones personales de tus géneros favoritos? *Grandia II*, *Soul Calibur 2*, *007: Todo o Nada* y *Klonoa 2: El Velo de Lunatea*.

Espero que me publiquéis en vuestra honorable revista, porque me haría mucha ilusión. Hacedlo *porfa*. Que sigáis así durante muchos años. Hasta otra.
Sí, somos tan buenos y despertamos tanta envidia que hemos sido objeto de un intento de atentado con explosivos. Esta mañana hemos descubierto que los lápices de la Redacción... ¡están repletos de "minas"!





EL LECTOR TÍMIDO

ANÓNIMO NOVATO (NO QUIERE DECIR DE DÓNDE)

Hola Drako, es la primera vez que os escribo (en realidad he intentado escribiros muchas veces, pero al final me ha entrado vergüenza).
Si tienes problemas de vergüenza sólo tienes que seguir el Curso Subvencionado para Sinvergüenzas de *PlanetStation*. Tras trabajar en un par de desfiles de modelos de Ágata Ruiz de la Prada y recibir unas clases de técnica de ligue de Crazy Spify (su frase "¿Crees en el amor a primera vista, o paso por tu lado otra vez?" ha cosechado más fracasos que la programación de Antena 3) fijo que se te pasa el complejo.

Os sigo desde la revista nº 56 y me *adicté* (sic), porque es la mejor revista que he comprado nunca.
¿La mejor que has comprado? ¿O sea que las revistas realmente buenas las robas del kiosco?

Bueno, espero que por ser la primera carta me contestes a las siguientes preguntas.
Está bien, contestaré a tu primera carta a la espera de tu primer intento de soborno a un redactor.

¿Qué juego me recomendáis para mi cumple, que es en julio: *Manhunt*, *Hitman 2* o *XIII*?
Los tres juegos son de calidad parecida pero yo me haría con *Hitman 2* (por cierto, está a punto de salir *Hitman: Contracts*) y *XIII*, que están a mitad de precio. Respecto a *Manhunt*, sé que es un juego apreciado por muchos, pero en mi modesta opinión a nivel jugable tiene menos sustancia que una tortilla de huevos Kinder.

¿Conoces trucos del *True Crime* que no sean los de desbloquear coches o movimientos de lucha?
Pues si revisas los trucos aparecidos en *Planet 61* encontrarás una extensa lista de trucos, incluyendo algunos para transformar al chulo de Nick Kang en boxeador, punk o en Johnson. Perdona si no te los reproduzco de nuevo en mi sección, pero es que me han entrado unas ganas terribles de trabajar y voy a acostarme a ver si se me pasan.

¿Es verdad que el *Pro Evolution Soccer 3* es tan bueno como dicen? ¿Me lo recomendáis o es mejor el *FIFA 2004*?
Según el consejo de los valiosos cerebros de la redacción (por aquello de que aún están nuevos y sin estrenar) *PES 3* sigue siendo mejor que el *FIFA* en cuanto a jugabilidad, aunque la diferencia entre ambas sagas no sea tan abismal como hace unos años. Eso sí, a nivel de licencias de jugadores y equipos no hay color: *FIFA 2004* consigue una victoria más aplastante que la fiambrera del almuerzo de Los Tres Tenores.

Bueno, os dejo y a partir de hoy os escribiré todas las semanas y contestadme, *porfa*. Adiós Drako.
Y yo leeré gustoso tus misivas, pero ten en cuenta que la revista es mensual y no semanal y que si contestara a cada lector cuatro cartas cada mes tendría más trabajo que la cartuchera de John Wayne.



DAME "PAINE" Y DIME TONTA

TELVA Mª PARDO ESTEBAN "TELVA-CHAN"
(BENALMÁDENA, ARROYO DE LA MIEL, MÁLAGA)

¡Hola Drakoooo! ¿Qué tal todo por la Redacción? Supongo que bien... Creo.
Aquí, intentando hacernos algo para comer durante el cierre. ¿Alguien sabe cómo demonios se mete un litro de agua en el sobre de la sopa?

En la *Planet* 61 un chico llamado Luis Arcas (¡hola!) dijo que se puso un logo en el móvil de la *Planet*... ¡pues el mío de Paine mola máaaasss! Aunque hubiera preferido uno de Irvine, pero mejor en póster tamaño natural... je je je...
¿Así que prefieres a Irvine al logo de nuestra inconmensurable revista? Estamos más indignados que cuando Gillian fue a una exposición de retratos cubistas y exclamó: "¡¿Y a esto lo llaman arte?!" (a lo que un empleado le respondió: "No, a esto lo llamamos espejo, señor").

¡Uy! Que se me olvidaban ya las preguntillaaaass... ja, ja, ja.
Tranquila, tal como dijo el sastre a Batman cuando le preguntó dónde estaba la cremallera de la bragueta del bat-traje: "¡Un olvido lo tiene cualquiera!".

¿Sabéis cuando llegará a Europa *Project Zero 2*?
Alain Corre, director de Ubisoft en Europa, ha asegurado que su empresa distribuirá el terrorífico *Project Zero 2* en Europa esta misma primavera. Así que preparaos para pasar más miedo haciendo fotografías que el retratista del especial Belén Esteban de *Interviu*.

En Japón uno de los juegos más vendidos en noviembre del 2003 fue *Evangelion 2: Shinseiki Evangelions*, ¿nos llegará a España?
Aunque en Japón el juego haya tenido más éxito que Whitney Houston con los guardaespaldas, Bandai no muestra ningún interés en traerlo.

En *Kingdom Hearts 2*, ¿saldrá a lo mejor algún personaje de *FF IX*? Que en la primera parte no salió ninguno.
De momento los datos sobre este juego son menos de fiar que los informes de la CIA sobre las armas de destrucción masiva en Iraq. No se sabe nada sobre posibles apariciones de personajes de *FF IX*, pero sí que se rumorea que Rinoa estará en el juego, y que el ratón Mickey será un personaje controlable.

Bueno, os dejo con vuestro atareadísimo trabajo... ¿Me vais a invitar a un whis...? Digooo... que saludos a la gente del foro de De-mon, en especial a Yuna-pal, Rikku13, Leo-1, Mistique, I-have-no-name, Bichu, Hayato y De-Mon. Y también a los de mi clase, sobre todo a los *mangakas*: Dani, David, Javi, Tati, Fany y J. Casanova. ¡Agur! ¡Y besos a todos!
Hasta pronto guapa, pero como sigáis haciendo más saludos que Rambo en un desfile militar no vamos a tener más remedio que "darle a la tijera".

LARGA (NO) VIDA AL BARÓN

BARÓN DRUKUNENCO (E-MAIL)

Drako, soy tu compañero de Transilvania el Barón Drukunenco y traigo noticias del jefe (no el *dire* de *Planet* sino el de verdad), el Gran Conde Dracolín, que se le han acabado los colines para comer y quiere que le compres y de paso me trae preguntas acerca de algo llamado videojuegos...
Está bien, pero que sepas que todos los *Colines McRaes* se los ha zampado ya Holybear, que además amenaza con hincarle el diente a los *V-Rallies* y los *Grandes Turismos*.

¿Lo de jugar en red aquí en Europa con la Play 2 es posible hoy en día? Si no es así, ¿hay alguna fecha orientativa al menos?
No, qué va, las tiendas españolas han puesto a la venta el adaptador Ethernet de PS2 porque les hace juego con las estanterías. ¡Pues claro que se puede! Hace meses que hablamos del juego *on-line* en la revista, así que a ver si leéis más, que parecéis Kain (que cuando leyó que la bebida perjudica gravemente a la salud... dejó de leer).

¿Servirá cualquier operadora para conectarse?
Sí, mis compañeros dicen que sirve cualquier operadora de ADSL para conectarte, aunque no me han confirmado si con una "operadora" de anginas también sirve (Nota: La Dirección no comparte el sentido del humor de sus colaboradores, especialmente si se llaman Drako y tiene menos gracia que llevar un abrigo de piel de foca en un congreso de Greenpeace).

Y si resulta que ya es posible y el Conde no se ha enterado, ¿qué catálogo de juegos son los más aconsejables?
Pues sería interesante hacerse con uno de los dos *SOCOM* que han aparecido para disfrutar de su juego de micrófono y auriculares; aunque pronto aparecerá en este mismo estilo *Rainbow Six 3*, que promete arrebatarle el trono de mejor *shooter on-line*. *FIFA 2004* es una gran opción si lo tuyo es el deporte. Pero, para qué engañarnos, la primera gran estrella *on-line* que se espera en España es *Resident Evil Outbreak*, un juego que está acaparando más atención que Gwyneth Paltrow en una playa nudista, y al que seguirán otros grandes juegos con opciones de red como *Gran Turismo 4*.

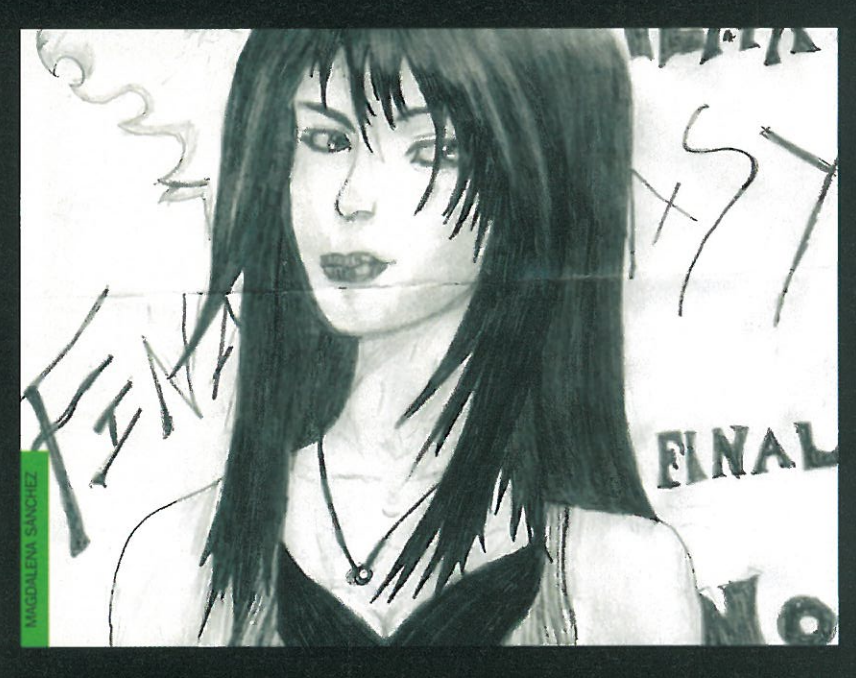
¿Es necesario el disco duro?
No, no es necesario, y de hecho ni siquiera se ha comercializado aún en nuestro país (aunque Crazy Spify cuando juega *on-line* siempre tiene a mano un "disco duro" de Rosendo o Iron Maiden por si acaso). El único juego que lo necesita como requisito imprescindible es *Final Fantasy XI*... si es que aparece la versión PAL algún día, claro. Para el resto o bien se utiliza para bajar "extras" de la red, o bien para aminorar tiempos de carga, como pasa con *Resident Evil Outbreak*.

Una cosilla más.... Sobre las declaraciones sobre la versión PAL de *FF X-2* de Motomu Toriyama... ¿Es verdad que el *hardware* de PlayStation 2 ha llegado al máximo con este juego? ¿Si un DVD no tiene capacidad para incluir el modo 50/60 Hz, se arreglaría el problema si tuviera 2 DVD's o es que eso ya no sale rentable y Europa está destinada a vivir para siempre con sus mediocres conversiones PAL?
La verdad es que las excusas de Motomu Toriyama para "justificar" la horrible versión PAL de *FF X-2* (ver Planet 63, página 6) son las más pobres que he oído desde que T-Virus dijo que llegaba cinco horas tarde al trabajo porque se le pinchó una rueda al metro. Claro, que para hacer una conversión PAL con selector de 50/60 Hz a pantalla completa hay que solventar dificultades técnicas de almacenamiento de datos y de memoria de vídeo. La cuestión es considerar si los usuarios europeos nos merecemos ese trabajo extra... Evidentemente parece que para Square Enix la respuesta es NO. Y sí, PlayStation 2 aún puede dar más de sí, y pronto tendremos pruebas en juegos como *Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Onimusha 3: Demon Siege*...

Éstas son las cuestiones del Conde y espera que se las publiques en esa revistilla en la que escribes las cosas éstas, y los colines me los mandas a mí que este *finde* le hago una visita. ¡¡¡Hasta que mordamos!!!
Hasta pronto, y no hagas esperar mucho al Conde, especialmente a la hora de cenar, no sea que se le vaya a coagular la sopa.



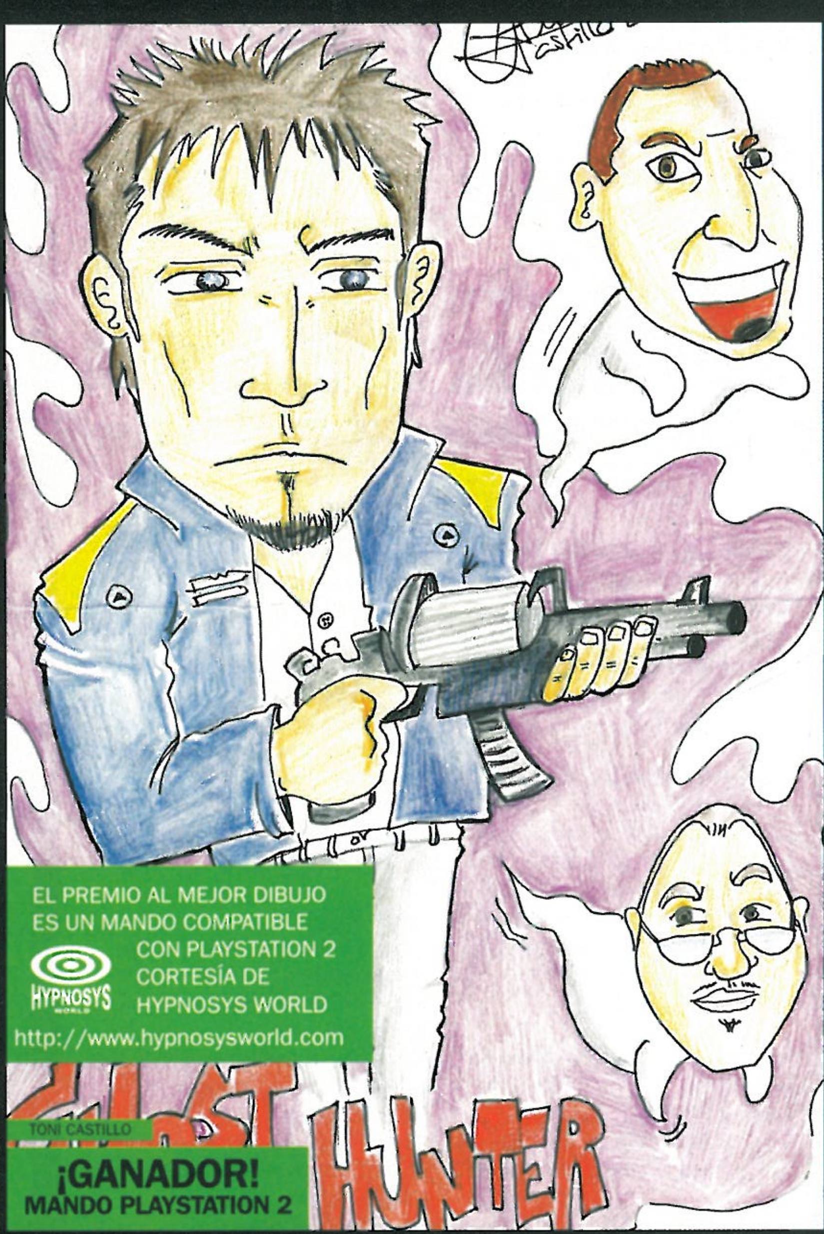
JORGE BOBADILLA



MAGDALENA SANCHEZ



ISRAEL VELA



EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD

HYPNOSYS

http://www.hypnosysworld.com

TONI CASTILLO

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

TAK Y EL PODER JUJU

Desbloquear todos los extras en el menú de pausa
Pausa el juego y aprieta ←, →, ■, ■, ●, ←, → para desbloquear todos los trucos en el menú de extras. También tienes la opción de teclear , ■, ●, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ▲. El efecto de ambos códigos es el mismo, así que usa el que te resulte más sencillo para obtener todas las ayudas posibles del juego. Sin duda, un gran truco

Todas las plantas
Pausa el juego y aprieta el código ■, ▲, ●, ←, ↑, →, ↓ para desbloquear este truco. Desde ese momento conseguir las plantas dejará de ser un problema

Todas las piedras lunares
Pausa el juego y aprieta ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ←, → para desbloquear este truco

Todas las mejoras Juju
Pausa el juego y aprieta ↑, ▲, ←, ■, →, ●, ↓, ↑ para desbloquear este truco

Todos los Yorbels
Pausa el juego y aprieta ↑, ▲, ←, ■, →, ●, ↓, ↑ para desbloquear este truco

Conseguir cien plumas
Pausa el juego y teclea el siguiente código ■, ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲. Con esto conseguirás 100 plumas

Desbloquear todos los storyboards
Consigue 200 Yorbels en el juego para poder desbloquear esta opción en el menú de extras

Todas los dibujos conceptuales
Consigue las doce plantas para desbloquear los dibujos conceptuales en el menú de extras





MAFIA

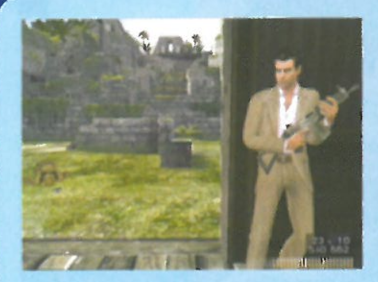
Desbloquear el modo carrera
Para obtener este nuevo y vertiginoso modo bastará con que acabes todas las misiones del modo historia. En el modo carrera tu objetivo será... llegar el primero a la meta. Lógico ¿no?

Conseguir coches adicionales para el modo paseo libre
De nuevo es el modo historia el que nos dará la clave para ampliar nuestro garaje en el modo paseo: cada coche que consigas robar en este modo estará después disponible en el modo libre del juego

Tener el camión bigfoot en el modo paseo libre
Bastará con ganar todas las carreras del modo campeonato para obtener esta monstruosidad rodante

Activar la pantalla de selección de coches en el modo paseo libre
El modo de seleccionar los vehículos que vayas desbloqueando es bastante simple. Cuando empieces en dicho modo sal a la calle, rueda durante un rato y vuelve a la zona de la que has salido (un garaje de puertas naranjas) se activará la susodicha pantalla y podrás escoger entre los coches que tengas desbloqueados

Dinero fácil
Cada uno de los gansters que van completamente de negro (hasta el sombrero) te dará 500$ al morir. De igual modo, cada coche que hagas saltar por los aires serán 100 $. O sea que ya puedes empezar a sembrar el caos.
Por último, puedes coger un coche rápido e irte al campo, donde nadie puede impedirte acelerar a gusto





007: TODO O NADA

Para empezar
Los códigos que vas a ver a continuación no tendrán validez hasta que hayas conseguido suficientes emblemas de platino como para hacerlos funcionar. Una vez lo consigas podrás activar dicho código en cualquier nivel del juego.
Eso sí, hay que tener en cuenta que no puedes tener ningún código activado a la hora de conseguir otros emblemas de platino o no te valdrán para desbloquear nuevos trucos

Pistola de oro
Se desbloquea al conseguir el primer emblema de platino. Para activarlo pausa el juego y pulsa ●, ▲, ✖, ●, ▲

Tracción mejorada
Se desbloquea al conseguir 3 emblemas de platino. Para activarlo pausa el juego y pulsa ●, ✖, ✖, ■, ▲
Conducir se volverá mucho más fácil

Batería mejorada
Se desbloquea al conseguir 5 emblemas de platino. Para activarlo pausa el juego y pulsa ●, ■, ■, ✖, ●

El doble de munición
Se desbloquea al conseguir el 7 emblema. Esta vez pulsa ●, ●, ✖, ●, ▲ al pausar el juego para que el truco empiece a hacer efecto

El doble de daño
Se desbloquea al conseguir 9 emblemas de platino. Para activarlo pausa el juego y pulsa ●, ▲, ✖, ●, ▲ desde ese momento tus enemigos aprenderán a temerte de verdad

Munición a tope
Se desbloquea al conseguir 11 emblemas de platino. Para activarlo pausa el juego y pulsa ●, ●, ▲, ■, ■. Ni que decir tiene que este código hará que te olvides de buscar munición

Capa
Se desbloquea al conseguir 13 emblemas de platino. No es necesario teclear código

Batería a tope
Se desbloquea al conseguir 15 emblemas de platino. No es necesario teclear código

Todas las armas
Se desbloquea al conseguir 17 emblemas de platino. No es necesario teclear código

Conducción a cámara lenta
Se desbloquea al conseguir 25 emblemas de platino. No es necesario teclear código

Munición ilimitada
Se desbloquea al conseguir 23 emblemas de platino. No es necesario teclear código

Batería ilimitada
Se desbloquea al conseguir 19 emblemas de platino. No es necesario teclear código

Pistola de platino
Se desbloquea al conseguir 15 emblemas de platino. No es necesario teclear código





DACLOGO.COM

!! EL UNIVERSO MAS GRANDE DE ESPAÑA !!

DAC & WAP
Desde 0,99 Euro
DESCARGATE TODO LO QUE QUIERAS

MELODÍAS CLÁSICA & POLIFÓNICAS

AHORA TIENES LO ULTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO Y DIFFERENTE

Lista España

MONY	POLY	
306839	406839	Ya nada volverá a ser como
306927	406927	Olvídate de mí
307014	407014	Bulería
306531	406513	In the shadows
307016	407016	La chica de la habitación
307076	407076	Deseos de cosas imposibles
306802	406802	Shut up
307077	407077	Abre tu mente
307167	407167	Fuente de energía Nuevo!
307017	407017	Pienso en aquella tarde
307015	407015	Don't stop the music, baby
306699	406699	Hey ya
306887	406887	My, myself and I
307141	407141	Te quise tanto
307142	407142	No tienes corazón
307040	407040	Tardes negras
307168	407168	La nube Nuevo!
307111	407111	Soy lo que me das
306764	406764	It's my life
307169	407169	Pablo de upa dance Nuevo!
306823	406823	Are you gonna be my girl
307079	407079	La felicidad
307170	407170	Bla bla bla Nuevo!
306740	406740	Crashed t wedding Nuevo!
307078	407078	Animal
306980	406980	Bailar en tu boca
307144	407144	Solo tenga pena
306803	406803	Signed, Sealed, Delivered
306905	406905	Hit that

Cine / TV

MONY	POLY	
300153	400153	Rocky
300154	400154	El séptimo de caballería
300160	400160	La Familia Adams
302265	400163	Dallas
300164	400164	Los Snorkels
300165	400165	Urgencias
300166	400166	El Padrino
303032	400168	Misión Imposible
300169	400169	Pulp Fiction
300170	400170	Seinfeld
302517	400171	Starwars
300172	400172	Twin Peaks
300173	400173	Westside Story
300174	400174	El Mago de Oz
300176	400176	Beverly Hills 90210
300178	400178	Belleza y poder
302515	400179	Bonanza
300180	400180	Dr. Who
302472	400183	Inspector Gadget
304474	400186	La Pantera Rosa
302479	400187	Popeye
300188	400188	Fiebre del sábado noche
300190	400190	El Pájaro Loco
300319	400319	Vacaciones en el mar
302253	400418	Air Wolf
302255	400419	Annie / Tomorrow
302260	400420	Robin Hood
302262	400421	La Bella y la bestia

JAVA JUEGOS
PARA LOS MEJORES JUEGOS JAVA PUEDES IR A DAC&WAP

WAP DATING

MELODÍAS POLIFÓNICAS

Online: +10.000 SALVAPANTALLAS DIGITALES!

ANIMACIÓN EN COLOR

¡LOGOS, MELODÍAS, IMÁGENES DE SEXO, JUEGOS Y MUCHOS MÁS!!! SI, LO HAS LEIDO BIEN; TODO VÍA DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien:
haces una conexión al portal DAC&WAP y puedes descargar lo que deseas. ¡Sin Ningun límite, rápido y barato!
¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP!
Lo que tienes que hacer es enviar la palabra: WAP al 7676 y recibirás la configuración WAP que necesitarás. Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC.
€ 1,09 inc. IVA / pm.

WAP ADECUADO PARA MÓVILES:
NOKIA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, SHARP, TOSHIBA, NEC

LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

SONIDOS LOCOS

PIDE YA SONIDOS REALES PARA TU MÓVIL!

480005	Orgasmo Nuevo!
480152	Orgasmo nuevo
480153	Orgasmo especial
480000	Coche de carreras
480001	Rana Nuevo!
480002	sirena de policía Nuevo!
480003	Scream! Nuevo!
480006	Reloj cucu Nuevo!
480007	Lobo Nuevo!
480008	Risas
480009	Baile indio Nuevo!
480012	Tirar de la cisterna
480013	Caballo
480014	Horror
480015	Pedo Nuevo!
480019	Vibrador Nuevo!
480020	Taladro del dentista
480021	Ametralladora Nuevo!
480022	Misil Nuevo!
480023	Cuerpo de bomberos
480024	Ambulancia Nuevo!
480025	Hardcore Nuevo!
480026	Música techno
480027	Real Club groove
480028	Guitarra Blues Nuevo!
480029	Música electro Nuevo!
480030	Música trance
480031	Drum 'n bass
480032	Break beats Nuevo!
480033	Grito de Tarzan Nuevo!
480040	Arriba y abajo Nuevo!
480041	Saltar saltar
480042	Trompeta Nuevo!
480043	El fin Nuevo!
480044	De prisa Nuevo!
480045	Papá Noel accidente
480047	Reveille Nuevo!
480048	Crazy running Nuevo!
480049	Golpéeme (Hombre)
480050	Navidades pasada, te di ...
480051	Rebobinar
480052	Timbre Nuevo!
480053	Silbato árbitro Nuevo!
480054	Bocina coche Nuevo!
480055	Pacman Nuevo!
480056	Flecha Nuevo!
480057	Lanzamiento
480058	Caerse a pedazos
480059	Golpéeme (Mujer)
480060	Qué está cocinando
480061	Efecto laser
480062	El Final
480063	Rebotar Nuevo!
480064	fuegos artificiales Nuevo!
480065	Champagne! Nuevo!
480069	Saludo alienígena
480070	Transportador Star Trek
480071	El Hombre bionico salta
480072	Moto Nuevo!
480073	Lanzamiento alienígena
480074	Amanecer alienígena
480075	Dentista alienígena
480076	Intriga Nuevo!
480077	Misterio alienígena Nuevo!
480078	Sonar alienígena Nuevo!
480080	Motor alienígena Nuevo!
480081	Shaky alienígena Nuevo!
480082	Cantar a la tirolesa Nuevo!
480083	Aladin - Lago Nuevo!
480084	Alienígena - Hudson
480085	Apollo 13 - Houston
480087	Chupando pezones
480088	Lametazos Nuevo!
480089	Arcade Puntuación

CHAT 1A1

Conozca a nuevos chicos y chicas con el chat 1-A-1
¡100% garantizado, las conversaciones más agradables! Z24 hrs al día en Directo. ¡Fácil y Rápido!
100% EN DIRECTO
Ej: PL CHAT al 7676*

TODOS LOS VIERNES NUEVOS PRODUCTOS EN WAP!!!

!Envia un SMS con las letras PL y el Código del producto al 7676*
E.J. SMS: PL 256364 al 7676
TELÉFONO DE PEDIDOS: 806- 526 840**

SALVAPANTALLAS DIGITALES...

Top 10























		706178	706107	702986	703424	704972	703464	701457	700378	705862	705609	702962
700229	706032	705613	706201	700823	703426	705914	704950	706233	700590	705533	705607	706030
701820	705328	706209	705620	706143	702076	706083	705015	706229	705669	705853	705600	705625
704878	703116	705709	700849	702481	705627	706146	703470	701824	706141	705523	705605	706031
704809	705610	704879	706199	705073	705114	701039	706140	701458	700824	705868	705602	705626
700412	702456	706210	702432	705619	705099	705591	705351	706227	704930	702991	705601	702068
700718	704402	701819	700499	701755	703433	705688	705352	701474	705671	705859	705697	705070
702361	704419	701821	705477	706194	706238	704386	705303	706228	706068	705539	702462	703112
702363	702356	701817	702221	706186	705118	705694	705350	705474	702475	705532	705704	706034

ANIMACIÓN EN COLOR

Top 10



		760629	761013	760633	760591	760947	760931	760614
760657	760137	760665	760123	760514	760951	760374	760935	761134
760138	760623	760913	760403	760407	760897	760900	760369	761121
760439	760353	760958	760546	760523	760819	760909	760874	760939
760585	761073	760895	760655	760604	760899	760406	761140	761076
760641	760886	760632	760954	760574	761120	760681	760890	760669
760579	760754	760133	760648	761082	760549	761084	760638	760359
760425	760901	760433	760027	761009	760847	760536	760526	761002

LA LÍNEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma.

Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- NUEVO • Mirando Webs porno en el trabajo
- NUEVO • Tu pareja tiene una enfermedad genital
- NUEVO • ¡Una autopista nueva por tu casa!
- NUEVO • Tu teléfono será desconectado
- NUEVO • La clínica quiere más semen
- NUEVO • Tus vecinos abren un club privado
- NUEVO • ¡Hay 45 pizzas en camino!
- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado
- Eres muy guapo
- El limpiador de ventanas
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados

¡Escuchalo en directo y empieza a reir!
806 - 526 839**

Este Servicio te lo ofrece DAC-Planet
DAC tiene licencia para ofrecer tonos en España bajo el número BST/240822 de BUMA STEMRA

Con el encargo, el usuario autoriza a Daclogo.com a enviarle publicidad y noticias de nuevos productos. Para cancelación: www.DAClogo.com
Línea de ayuda: 952-416464.

Navecitas por aquí, navecitas por allá

R-Type Delta

La gris de Sony albergó dos grandes juegos de los llamados *mata-marcianos*. Uno fue *The Raiden Project*, y el otro este título, miembro de una añeja saga de naves...

Desarrollador **Irem**
Editor **ASCII**
Distribuidor **Proein**
Año de origen **1999**

Por aquel entonces hacía poco tiempo que se habían abandonado las consolas de 16 bits a lo SuperNintendo, y los mata marcianos clásicos en dos dimensiones aún no parecían tan desfasados como ahora. Es por ello que se consideró este *R-Type Delta* como un pequeño clásico que consiguió trasladar la diversión de la saga (y su dificultad exagerada) a los 32 bits. Aunque la jugabilidad seguía siendo en 2D, es decir un scroll paralelo horizontal por el que nos iban apareciendo enemigos de todo tipo, Irem ya consiguió algunos efectos tridimensionales en los fondos al inicio de los niveles, aunque estos no se pudieron aplicar a las fases jugadas como ahora sí se ha conseguido en *R-Type Final*. Además, el número de naves desbloqueables que podíamos acabar seleccionando si avanzábamos lo suficiente ya era escalofriante, e incluía muchísimas sorpresas. Sobre todo porque las armas disponibles para cada nave eran muy diferentes entre ellas, incluidos sus satélites y el inevitable haz que se cargaba al mantener apretado el botón de disparo. En resumen, un juego de esos de acabar con todo sin preocuparse de demasiado más... de los que desgraciadamente pasaron de moda con las tres dimensiones.

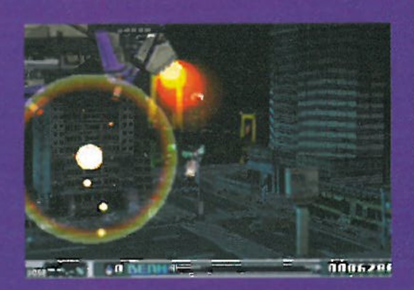
Este *R-Type Delta* era un pequeño clásico que consiguió plasmar toda la diversión de la saga

R-TYPE DELTA

Este nuevo prototipo era la estrella absoluta de este *R-Type Delta*. ¿Será por eso que el juego lleva su nombre?



▶ LA PANTALLA DE CARGA AL INICIO DE *R-TYPE DELTA* **aprovechaba para informarnos de una serie de detalles, como el piloto escogido, el tipo de nave, si teníamos activada la carga automática... Entretenido y a la vez útil, queridos lectores.**





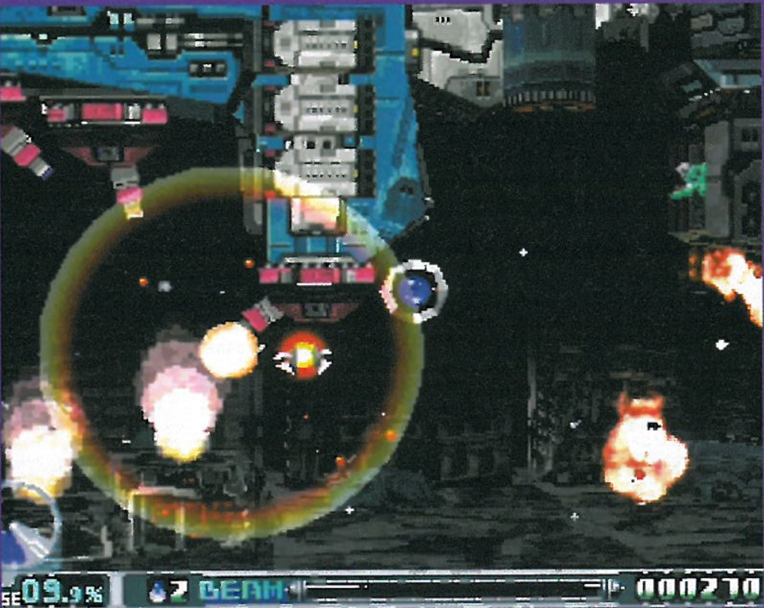


¿Qué a donde ha ido a parar el R9 ? pues nos tememos que se está tostanto dentro de ese rayo.

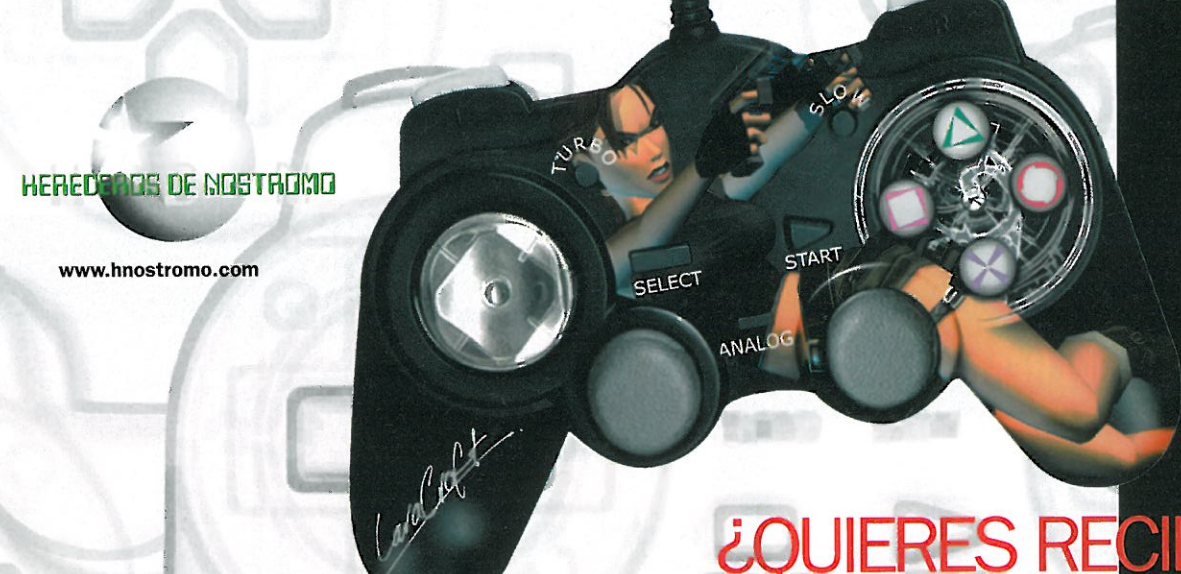
Goliath siempre pierde



Al igual que en todos los juegos de esta añeja serie (incluido el hermanito menor *R-Type Final*, del que encontráis cumplida información en este número) *Delta* incluía una cantidad ingente de jefes de fase que se podrían dividir en mechas muy grandes, naves aún más grandes y escalofriantes engendros biomecánicos que ocupaban toda la pantalla. Y aún así era posible vencerles...



Los efectos del juego no estaban mal, aunque en aquella época aún se notaba un poco el píxel.



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANETSTATION Y,
DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo (regalo válido para península y Baleares). Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿HA LLEGADO PLAYSTATION 2 A SU TECHO TECNOLÓGICO?

SI ES QUE NO TIENEN REMEDIO. LO HEMOS INTENTADO TODO, MASAJES SHIATSU, TERAPIAS DE PAREJA, INCLUSO DROGARLES LAS HAMBURGUESAS COMO A M.A. BARRACUS... PERO NADA, HOLYBEAR Y T-VIRUS SIGUEN PELEÁNDOSE, AUNQUE SEA PARA DISCUTIR SOBRE SI PS2 HA DESPLEGADO YA TODA SU POTENCIA.

HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO



Antes que nada, hay que tener clara una cosa: son sus juegos, y no las características técnicas, los que hacen grandes una consola, como bien saben los usuarios de la "X" verde de *eNvidia*. Dicho esto (el que no se consuela es porque no quiere), hay que reconocer que la negra de Sony ha llegado a un punto en que, más que tocar su techo tecnológico, casi lo ha arrancado a arañazos. O eso, o nos han estado engañando como a chinos desde el principio. Las capacidades de PS2 permiten programar a muy bajo nivel, lo que a diferencias de otros sistemas domésticos, le da unas posibilidades nunca vistas en el desarrollo de juegos. Algo que nos preguntamos hasta qué punto es cierto, sobre todo cuando comparamos las versiones de cualquier título multiplataforma como *Soul Calibur 2*, donde gráficamente PlayStation 2 es la peor parada por detrás del *cabecicubo nintendero* o la *X-Baúl*. ¿Por qué entonces Hideo Kojima dijo que *MGS 2* no utilizaba ni la mitad de la potencia de la consola, y aun así este título nos sigue pareciendo impresionantemente bueno comparado con la mayoría de los juegos que salen al mercado actualmente? ¿Acaso Kojima tiene ancestros de Bilbao y exageraba un pelín, o era una mentira piadosa para ocultar las carencias de nuestra querida consola? El caso es que cada vez quedan más patentes indiscutibles defectos de la bestia negra de Sony, como su escasísima memoria RAM que, entre otros problemas, apenas puede dedicar a "maquillar" el *aliasing*. Pocas virguerías pueden hacer ya los más expertos programadores, sobre todo cuando saben que tienen la batalla perdida de antemano porque cualquier cosa que hagan lucirá mejor en el *hardware* de la competencia.

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ



No sé si recordaréis aquella época en que todos creíamos que nuestra añorada PS One no podía dar más de sí a nivel tecnológico, y aparecieron dos juegazos que nos demostraron que estábamos más equivocados que Juan Manuel de Prada en *Gran Hermano VIP*: un tal *Metal Gear Solid* y un cual *Vagrant Story*. Pues si eso ocurrió con una consola como la gris de Sony, que encantaba a los desarrolladores por la facilidad que daba para la programación, ¿cuánto más puede dar de sí una consola como PS2, que está pensada para un tipo de desarrollo que exige un conocimiento mucho más profundo de su arquitectura interna, más relacionada con las máquinas recreativas que con las consolas de la competencia? Evidentemente siempre es más fácil volcar un juego pensado para ordenador en ese PC de gama media embutido en un ladrillo negro llamado X-Box que convertirlo a PS2, que te obliga a replantearte toda la programación... Pero para demostrar que nuestra bestia negra aún tiene mucho que decir, allí están los impresionantes entornos poligonales de *Onimusha 3: Demon Siege* (al señor Shinji Mikami le iría muy bien echarles un vistazo), el perfeccionamiento técnico que promete *Silent Hill 4*, los virgueros efectos gráficos de *Killzone* o ese trío de esperadísimas secuelas que hacen que los *sonyers* seamos más envidiados que el masajista de Angelina Jolie: *MGS 3*, *Gran Turismo 4* y *FF XII*. Y es que, no nos engañemos, aunque los desarrolladores tiendan a esconderse detrás de las limitaciones técnicas de las consolas para justificar sus pocas ganas de perfeccionar sus productos, siempre habrá buenos profesionales para demostrar que el único límite del ser humano es su propia imaginación.



CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Antonio Murillo BARCELONA

CONCURSO *ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS* (PLANET 62)
Adoración Martín SALAR (GRANADA), Antonio Gaulán LA ALBADA (TARRAGONA), Germán Palomar ALHEDIN (GRANADA), Edgar Nieto GRANADA, Andrés Moreno CARTAGENA, Álvaro Pérez ZAMORA, Epifanio Raya ECIJA (SEVILLA), Daniel del Puerto MÓSTOLES, Juan Lozano GAVA, Alberto Bastida MOLINA DE SEGUR (MURCIA), David Romero BARACALDO, Juan Antonio Torres MARTOS (JAEN), Miquel Martí STA. EULALIA DE RONÇANA, Samuel Pazos SARGADELOS-CERVO (LUGO), Emilio Rama BARCELONA, Rosa Fernández ALHAURIN EL GRANDE, Javier Chacón MADRID, Juan Lasa PAMPLONA, Rosa Anna Ureña TERRASSA, Mª Isabel Rodríguez MADRID.

CONCURSO *I-NINJA* (PLANET 62)
Mario Morales GUADAMUR (TOLEDO), Juan Cuisiner CASTELLÓ DE LA RIBERA (VALENCIA), Javier Díaz MANISES (VALENCIA), Carlos Araujo BADALONA, Fco Javier Gutiérrez PUENTE GENIL (CORDOBA), Juan Lasa PAMPLONA, David Prada SAN FERNANDO DE HENARES, José M. Iglesias SANTIAGO DE COMPOSTELA, Oscar Bermúdez MÓSTOLES, Eric Asensio HOSPITALET, Jonathan Andrés Frías COSLADA, Vadim Manjurkesich PALAFRUGELL, Luis Piñel ZAMORA, Manuel Pacheco MARBELLA, Paco García YECLA (MURCIA), Didac Franco FIGUERES, Alejandro García Silva NARÓN (A CORUÑA), Hector Rocano LEGANES (MADRID), Ismael Carmona BADALONA, Adrián Blasco ZARAGOZA.

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N59 Reportaje Sega, Reportaje Tokyo Game Show 2003. Cuenta Atrás: Ghosthunter, True Crimes Street of LA, Ratchet and Clank. Totalmente a tope, Manhunt. Análisis: XIII, Jak II El Renegado, Pro Evolution 3, FIFA Football 2004 , Club Football Madrid/Barça, Libro de Ruta: Guía Dark Chronicle (2ª parte)



N58 Reportaje ECTS/PlayStation Experience, Reportaje Juegos de Fútbol. Cuenta Atrás: Jak II El Renegado, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo. Análisis: Colin McRae 04, ZOE: The 2nd Runner, Soul Calibur 2, Time Crisis 3, Guías: Dark Chronicle (1ª parte), Return to Castle Wolfenstein (2ª parte).



N57 Reportaje ESDLA: El Retorno del Rey, Reportaje RPG's Previews: Soul Calibur 2, Z.O.E.: The 2nd Runner, Time Crisis 3, Pitfall Harry. Análisis: Dark Chronicle, Indiana Jones y la Tumba del Emperador, Die Hard Vendetta, Hunter the Reckoning Wayward. Guías: Return to Castle Wolfenstein, VF 4: Evolution.

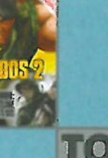


N56 Reportaje GhostHunter . Reportaje Doblaje Previews: R-Type Final, The Italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball Z Budokai, Alter Echo. Análisis: Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad, Virtua Figther 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Def Jam Vendetta. Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.

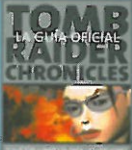
MONOGRÁFICOS ESPECIALES



COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



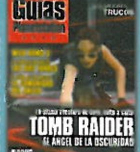
GTA VICE CITY, ONIMUSHA 2, PROJECT ZERO



TOMB RAIDER CHRONICLES



DEVIL MAY CRY 2, THE GETAWAY, TIMESPLITTERS 2



TOMB RAIDER EADLO, WILD ARMS 3, LAS DOS TORRES

TOMB RAIDER IV

Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



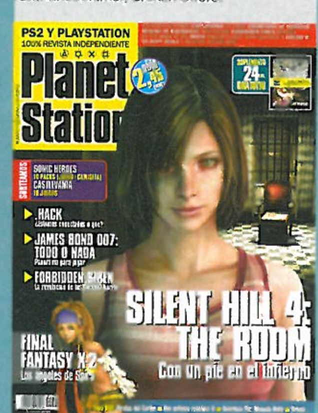
N60 Reportaje Castlevania, Reportaje Quinto Aniversario PlanetStation, Reportaje Harry Potter. Cuenta Atrás: Medal of Honor: Rising Sun, Maximo vs the Army of Zin, M.I. Operation Surma. Análisis: Prince of Persia: LADT, El Retorno del Rey , Beyond Good & Evil. Libro de Ruta: Jak II (1ª Parte), Breath of Fire D.Q.



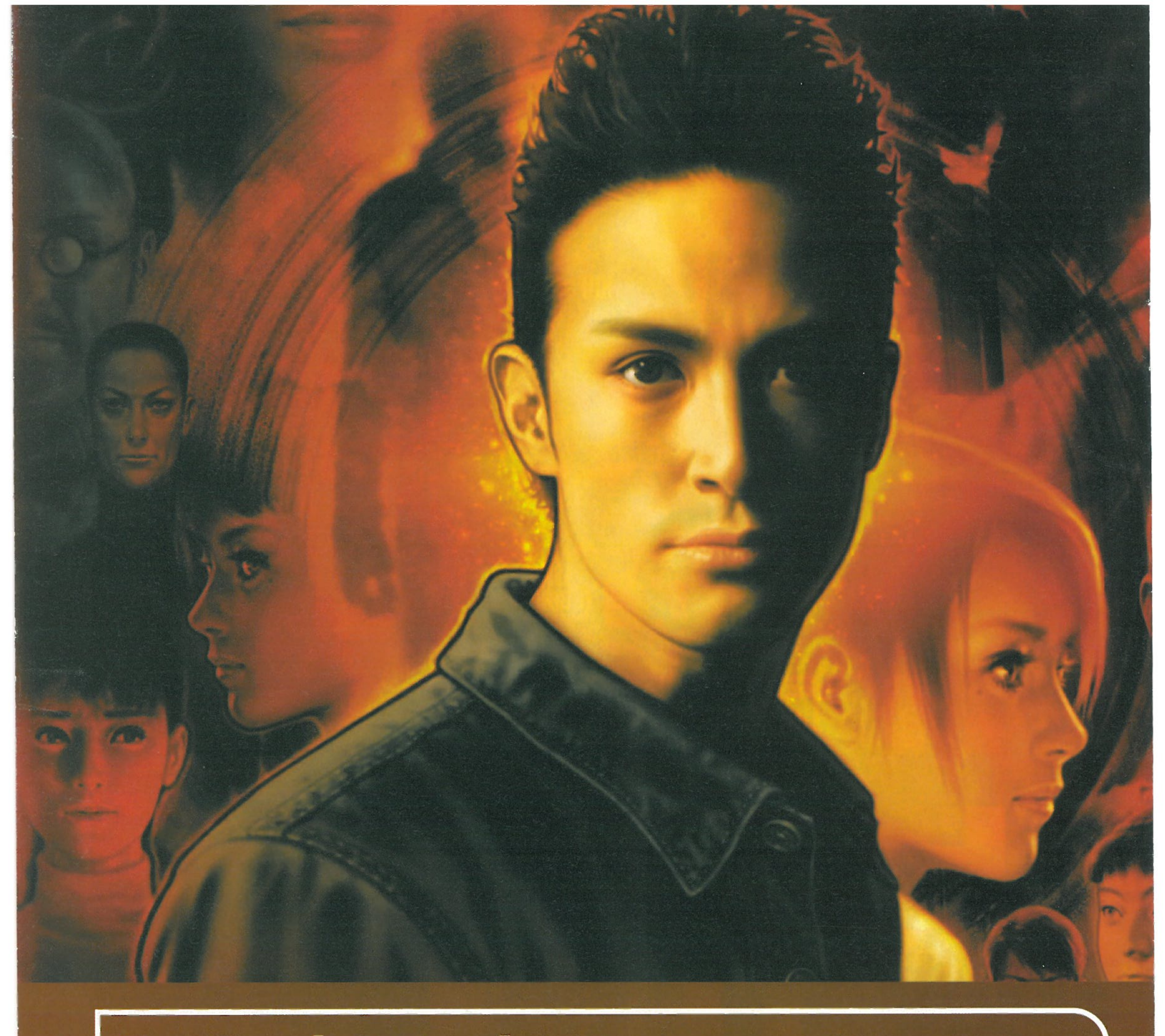
N61 Reportaje Square-Enix, Reportaje Mejores Momentos de los Videojuegos. Cuenta Atrás: ARC El Crepúsculo de las Almas, R. Racing Revolution, Downhill Domination, Wiplash Análisis: Manhunt, Medal of Honor:Rising Sun, M. I. Operation Surma. Libro de Ruta: Jak II (2ª Parte), Dark Chronicle (3ª parte)



N62 Reportaje The Getaway 2, Reportaje Juegos de Terror, Reportaje Gran Turismo 4 Cuenta Atrás: Nightshade , SOCOM II: U.S. Navy SEALs, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Driv3r Análisis: Sonic Heroes, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, I-ninja, Dynasty Tactics 2. Libro de ruta: Ghosthunter, Broken Sword.



N62 Reportaje Konami, Reportaje .hack, Cuenta Atrás: Cuestión de Honor, Champions of Norrath: R.O.E. Cy Girls, Esto es Futbol 2004 Análisis: Final Fantasy X-2, Baldur's Gate Dark Alliance 2, Forbidden Siren, Castlevania. Libro de ruta: ARC: El Crepúsculo de las Almas (1ª Parte), Castlevania



En el próximo número

Capcom intenta salirse de sus propios esquemas con *Glass Rose*, una aventura gráfica en que investigaremos unos asesinatos ocurridos en los años 20. Viajes en el tiempo, conversaciones con tendencia al interrogatorio, exploraciones a contrarreloj y un protagonista con cara de músico famoso (en Japón) es lo que nos ofrece una de las propuestas más inusuales de la compañía.

Precisamente *Red Dead Revolver* era un proyecto de Capcom hasta que decidió desecharlo, pero Rockstar ha decidido recuperarlo llevándolo a su terreno. Nuestro bienamado redactor Kain intentará que no le pillen robando botellines en el avión a Londres, donde asistirá a una presentación oficial de este suculento proyecto para contarnos sus impresiones en el próximo número de *PlanetStation*.

Aprovechando la segunda juventud de la licencia, Atari va a lanzar *Transformers*, donde viviremos el enfrentamiento entre los Autobots y los Decepticons. Con tres héroes robóticos a elegir, el juego promete ser una espectacular traslación del mundo de la nueva serie televisiva de Cartoon Network… Lástima que Optimus Prime ya no diga aquello de "¡Autobots, transfórmense y *avansen*!".

Hydravision está ultimando *Obscure*, un *survival horror* que a pesar de ser totalmente europeo tiene una ambientación 100% yanqui. El mes que viene os daremos nuestras primeras impresiones de esta mezcla de *The Faculty* con las novelas de H.P. Lovecraft, que promete ser una buena alternativa a los clásicos del género.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ABRIL

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos en color para su movil
envia MMS54 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7808
O LLAMA AL 41 69 92
36170 35937 36487 36232 36648 36525 35492 37030 36904 36213
36155 35546 36213 36329 36326 35427 36103 35230 36337
36523 I LOVE YOU 36903 36448 35365 45007 2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar 36518 36215 35935 37026 35542
45037 1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo 36927 36164 35568 45015 3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar 36303 35221 35955 36036 龍
35332 35439 37208 36244 35559 36912 36635 35819 37025
MOVILSTATION
¡¡¡Ahora puedes convertir tu movil en una consola!!!
ENVÍA JAVA47 SEGUIDO DE ESPACIO Y CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7808
O LLAMA AL 806 52 60 79
PRINCE OF PERSIA 1281
SPLINTER CELL 2 1089
XIII 1088
1011
SOLITAIRE 1013
HONEY BOX 1045
FOOTBALL FEVER 1201
VIDEOJUEGOS
envia + un espacio al JUEGO69 + cód. 7808
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
Novedad BeyonceCalendar 147903
CALLOFDUTY cod CALL
DANGEROUS ROADS cod 147394
DEEP PATROL cod 147395
DRAGON & DRACULA cod 147396
FARMER JONES cod 147397
FROGGER SUPPER cod 147398
GALACTIC REB. cod 147399
MovieClips NOVEDAD
envia VIDLET9 +el codigo del clip al 7494
PEQUEÑAS PELIS EN TU MOVIL!!!
147492 147536
bromas
144100 144095 144153 144132
144098 144101 144143 147519
logos tonos
envia LT76 + cód prod + marca movil al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia LT76 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
09022 26000 24072 02026
02373 02100 09106 12034
01027 18043 06360 21031
53389 Dos gardenias Latin lovers
55011 Himno de España Himnos
68002 Cant del Barca himno
54388 La madre de Jose El canto del loco
55024 Himno de la Legion Himno
54395 Los Serrano Fran Perea
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
51021 La Pantera rosa cine
51036 Titanic cine
55022 Els segadors Himno
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
54353 Papi Chulo El chombo
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
51003 El bueno el feo y el malo cine
59812 Buleria David Bisbal
59706 Get busy Sean Paul
59168 No woman no cry Bob marley
53362 Giulia Dj Lasha
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62073 Shin Chan Tv
62023 Simpsons tv
59468 Without Me Eminem
Tengo Queco
55058 Cara al sol Himno
51005 El Exorcista cine
51027 Mission impossible cine
54259 Llorare las penas David Bisbal
65021 Paquito chocolatero yeye
62027 Fraggle rock tv
62039 Rasca y pica tv
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
59608 8 mile Eminem
51075 Gladiator cine
54391 Son de amores Andy y Lucas
71015 Zankoku na tenshi no thesis Evang
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
68014 Hala Madrid himno
68030 Centenario Real Madrid Himno
LO+PEDIDO
tonos polifonicos o llama al 806 41 69 92
envía TONOS23 un espacio y el código del tono polifónico al 7808
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS23 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7808
LO + PEDIDO
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83911 THE WEATHER EXPERIENCE THE PRODIGY
84068 DU HAST RAMMSTEIN
84090 TENGO QUECO
84193 LOVE PROFUSION MADONNA
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
80125 MORTAL KOMBAT FILM
80025 THE SIMPSONS THEME
80024 THE MATRIX FILM
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80044 ROCKY FILM
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
84067 EL EXORCISTA CINE
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
84267 BULERIA DAVID BISBAL
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
80096 PULP FICTION FILM
80143 LA PANTERA ROSA THEME
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
80108 BENNY HILL THEME
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80062 IN THE END LINKIN PARK
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80093 EQUADOR SASH
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
84034 UNO MAS UNO SON SIETE FRAN PEREA
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
80111 SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES
80043 THE TERMINATOR FILM
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80056 INSOMNIA FAITHLESS
83809 GUARDIA CIVIL HIMNO
84042 RATONCITOS COLORADOS ANDY Y LUCAS
83814 SATISFACTION BENNY BENASSI
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83863 FALLIN HIGH SAFRI DUO
83604 LOCA MALENA GRACIA
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
80065 FRIENDS THEME
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla
www.movilgalaxy.com Compruebe la configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía.


806 41 69 92
envía WAP28 y el codigo de la foto al 7494
35365 45007 36518 36215 35935 37026 35542
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
REVOLUCION
36164 35568 45015 36303 35221 35955 36036
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
Encontrar
龍
36236 36526 37221 36633 35563 36246 36445 36207
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35332 35439 37208 36244 35559 36912 36635 35819 37025
35936 35499 36916 36901 35429 35471 35204 35994 36281 36343
36170 35937 36487 36232 36648 36525 35492 37030 36904 36213
36224 36634 36283 36305 34598 36469 36325 36335 36483 36628
36155 35546 36213 36329 36326 35427 36103 35230 36337
35485 37177 35486 35482 36009 35934 35980 37023 36491 35236
36523 35986 35516 36520 36455 37211 45009 35476 35028 37010
I LOVE YOU
1 llamada perdida de tu amante
Llamar
36927 36636 35213 35432 35435 35437 35450 35455 35459
Be Linux
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Número de atencion al cliente 902 01 30 16*Los datosobtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 *Móv. compatibles: IMÁGENES Alcatel 332,531,535, 715,735; Lg g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Mitsubishi m222i, m320; Motorola A830, c550, E380, E390, mpx200, T720, T720i, V300, V600; Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7650, 7700, 3510i, 7250i, 8910i, N-Gage; Panasonic gd87, x70; Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400; Sharp gx10, gx20; Siemens a60, c60, c62, m46, mc60, s55, sl55, st55, sx1, u10, u15; Sonyericsson p800, p900, t230, t610, t618, t630, t68, t68i, z1010, z200, z600; Tsm tsm100, tsm30, tsm400, tsm5. Mms necesita varios sms. Logos y tonos 1 solo sms. + inf. juegos@movilgalaxy.com o en nuestra página web www.movilgalaxy.com.Compruebe la configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía.